2002/04 ÁPRILIS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

PC GAMES

MAGYAR NYELVŰ
TELJES
STRATÉGIAI JÁTÉK
TRAFFIC GIANT GOLD

2002 FIFA World Cup Master of Orion 3

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
44. oldal

C&C: RENEGADE
HARCOK, EZÚTTAL TESTKÖZELBŐL
24. oldal

FREEDOM FORCE
A SZABADSÁG ÜDÍTŐ EREJE
50. oldal

TUNING
AMI CSAK A GÉPBŐL KIPRÉSELHETŐ
6. oldal

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
56.oldal

GEFORCE 4 MX
AZ ÚJ GENERÁCIÓ LEGKISEBB TAGJA
78. oldal

PC.GAMES PC.GAMES DVD

előfizetési akció

7164 Ft

1 éves előfizetés

(12 szám)

1 lapszám így 796 Ft helyett 597 Ft-ha kérül

1 éves előfizetés

19000 Ft (12 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1583 Ft-ha kérül

1/2 éves előfizetés

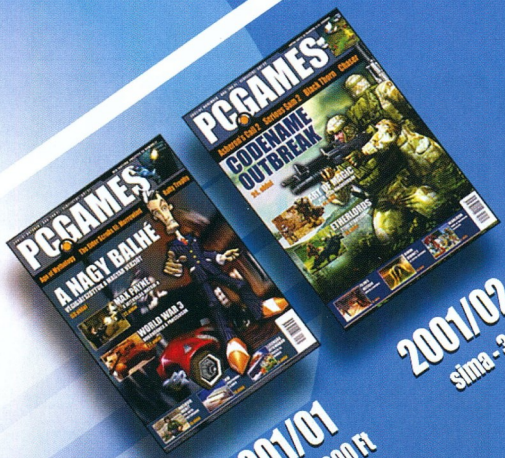
11000 Ft (6 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1665 Ft-ha kérül

Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetés esetén:
-Ingyenes hírlevél és SMS minden hétfő!
-Klubkártya a PC.GAMES összefűvételekre

ELŐFIZETHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354

MEGRENDELHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354
Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!



2001/01
sima - 200 Ft

2001/02
sima - 300 Ft

Az összes szám megrendelése esetén:

Sima: 1000 Ft
DVD-s: 2000 Ft

Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

2001/03
sima - 300 Ft

2002/01
sima - 500 Ft
DVD-s - 1500 Ft

INTRO

Sziasztok!

A hónap témája természetesen adja magát, hiszen a sima lapon, illetve a DVD mellett lapuló papírtasakban egy teljes játék található, méghozzá a Traffic Giant Gold, ami a maga kategóriájában igencsak sikergyáros program volt. Persze egy kiváló program is lehet sokak számára élvezhetetlen, főleg ha nem magyar nyelven szól a nagyérdeműhöz. Úgy gondoljuk, hogy így kerek a dolog, mert bár olvasóink többségének valószínűleg nem okoz gondot az angol nyelvű játék, ennek ellenére a legtöbben örülnek a honosításnak.
Mindezen plusz költségek ellenére a lapok ára nem növekedett és reményeink szerint a továbbiakban sem fog! Ezt egyfajta gesztusnak szánjuk, mert figyelünk rátok, adunk a véleményetekre, egyszóval fontosak vagytok nekünk.
Azt, hogy mit hoz a jövő, persze még kár lenne jósolgatni – ha rajtunk múlik a dolog, akkor gyakran lesz részetek ilyen jellegű meglepetésekben, de felelőtlenül nem szeretnénk ígérgetni semmit.

Mindezek mellett persze ott van lapunk mostani tartalma is, melyről többek között sokat mondanak a címlap nagy nevei, bizony nem akármilyen válogatáshoz kívánunk jó szórakozást ebben a hónapban!

A szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

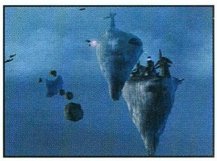
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

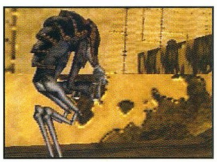
16 SERAPHIM
18 DREADNOUGHTS
19 VIVISECTOR
21 THE Y PROJECT
22 BEAM BREAKERS
23 GLOBAL OPERATIONS
24 COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

STRATÉGIA



30 THEY CAME FROM HOLLYWOOD
31 PROJECT NOMADS
32 MASTER OF ORION 3
35 DISCIPLES 2: DARK PROPHECY
38 COSSACKS: THE ART OF WAR
40 BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
42 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
44 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
47 TRAFFIC GIANT GOLD

RPG/KALAND



49 ATRIARCH
50 FREEDOM FORCE
51 SHADOW OF DESTINY
52 JERUSALEM

SZIMULÁTOR

56 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

58 DESTROYER COMMAND

60 NASCAR RACING 2002 SEASON

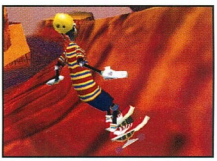
SPORT

63 HIGH HEAT BASEBALL 2003

64 2002 FIFA WORLD CUP

65 TONY HAWK`S PRO SKATER 3

EGYÉB JÁTÉKOK



66 EXTREMLY GOOFY SKATEBOARDING

66 ULTIMATE RIDE

66 THE SNOW WHITE PRINCESS COLLECTION

67 MAGYAR IRODALOM

67 MATEMATIKAI KALAUZ 2

HARDWARE

70 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

71 HARDWARE NEWS

74 PIACI KÖRKÉP

78 LEADTEK WINFAST GEFORCE 4 MX

80 CSENDET KÉRÜNK!

TUNING - AMI CSAK A GÉPBŐL KIPRÉSELHETŐ

HARDVERES ÉS SZOFTVERES TUNING MINDENKINEK - AZ ÁLTALÁNOS KEZDETEKTŐL A KONKRÉT TRÜKKÖKIG

06-13. oldal

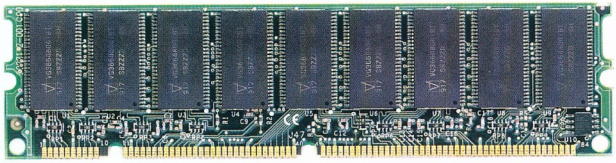
MANAPSÁG MÁR NEM SZOKÁS A VÁSÁRLÁS HELYÉN ÖSSZERAKATNI A SZÁMÍTÓGÉPET, SOKAN INKÁBB MAGUK BARKÁCSOLNAK A BESZERZETT ALKATRÉSZEK FELHASZNÁLÁSÁVAL. AZONBAN NEM MINDEGY, HOGY EZT HOGYAN TESSZÜK, UGYANIS AZ ÖSSZETEVŐK MEGVÁLASZTÁSA SOKAT MÓDOSÍTHAT AZON, MIKOR KELL MAJD FEJLESZTENÜNK, ESETLEG EGYSZERŰEN CSAK MEGNÖVELJÜK A GÉP ÉLETTARTAMÁT, STABILITÁSÁT. ÉPPEN EZÉRT GONDOLTUK, MEGPRÓBÁLUNK EZÚTTAL A BARKÁCSOLÓ KEDVŰ OLVASÓINK SZÁMÁRA KEDVEZNI, ÉS ÖSSZEGYŰJTÖTTÜNK NÉHÁNY FONTOS DOLGOT, AMIRE NEM ÁRT ODAFIGYELNÜNK, ÉS NÉHÁNY OLYAT IS, AMELYEKRE A LEGTÖBBEN NEM IS GONDOLNÁNAK, MENNYIRE KÉPESEK BEFOLYÁSOLNI A VAS VISELKEDÉSÉT. AMENNYIBEN ELKÉSZÜLTÜNK, ÉS ELŐTTÜNK A MŰKÖDŐKÉPES GÉP, ÉRDEMES TOVÁBBLAPOZNI, AHOL ELÁRULJUK, HOGYAN LEHET AZT TÖNKRETENNI, AKAROM MONDANI TUNINGOLNI - SZOFTVERESEN ILL. HARDVERESEN.

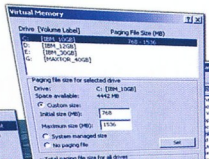
GÉPÉPÍTÉS OTTHON

Manapság, amikor a számítógépek már elengedhetetlen kellékei mindennapi életünknek, egyre többen vállalkoznak arra, hogy otthon, saját kezűleg (netalántán egy-két jó barát segítségével) rakják össze hőn áhított gépüket. Ezért úgy gondoltuk, megpróbálunk egy kis segítséget nyújtani azoknak, akik eme fentebb emlegetett cselekedet (milyen jó kis nyelvi játék kerekedett ebből :)) elkövetésére vetemednek; az alapoktól, lépésről lépésre haladva, saját tapasztalatokkal, és egy kis hardverajánlóval kiegészítve. Nem is húzom tehát tovább a bevezetőt, lássuk, mit, miért és hogyan érdemes...

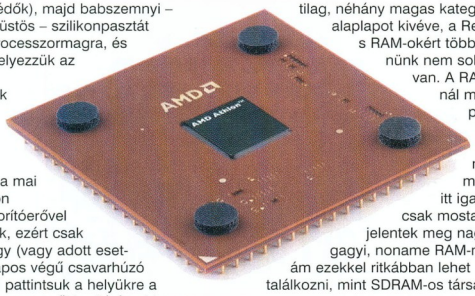
Az első fontos dolog a célirányosság szem előtt tartása. Az alkatrészek megvásárlása előtt már tudnunk kell, nagyjából mire fogjuk használni leendő vasunkat. Ez nagyon lényeges, mivel így sok felesleges kiadástól megkímélhetjük magunkat és pénztárcánkat. Ha például egy fél évben csak egyszer néznénk TV-t a számítógépünkön, nem valószínű, hogy érdemes beruházni egy TV kártyára, és így tovább. Mivel a PC.GAMES fő profiljába a PC-s játékok tartoznak, ezért én is ezzel a vonallal fogok leginkább foglalkozni, és nem irodai, vagy CAD/CAM gépet fogunk „összerakni". Szóval ott tartunk, hogy már tudjuk, mire is fogjuk használni a cuccot, ezután jöhet a nekünk (és természetesen a pénztárcánknak) megfelelő alkatrészek kiválasztása.

Nagyon sokan elhanyagolják a ház kérdését, pedig ez igen fontos része a gépnek. Itt a legfontosabb szempontok a kidolgozás minősége (lehetőleg ne vagdalja fasírttá a kezünket, ne hajoljanak meg a lemezek, amikor szereljük), a megfelelő szellőzés (pl. rendszerhűtő megléte), és végül, de nem utolsó sorban a táp minősége és teljesítménye. A jó szellőzés a processzor és a többi egység hűtésekor lesz hasznos, a jó minőségű táp pedig a gép stabilitásában és a meghajtható eszközök számában játszik fontos szerepet. Manapság már nem érdemes miditoronynál kisebb házat venni – ez általában három 5,25" és kettő 3,5" meghajtóhelyet jelent –, a táp pedig minimum 300W teljesítményű legyen, de nagyon telezsúfolt gépnél egy komolyabb processzorral karöltve érdemes lehet egy kicsit túlbiztosítani magunkat; emellett egyes drágább típusoknál előny lehet még a zajtalan működés is. Ajánlott típusok: Codegen, Acorp, AOpen; a vastagabb pénztárcájúak számára pedig Enermax, Chieftech és Cooler Master. Miután a házat és az alaplapot kicsomagoltuk a dobozából, a házról vegyük le a borítást, és óvatosan tegyük a helyére az alaplapot. Miután meggyőződtünk, hogy minden stimmel, vegyük ki, és helyezzük az őt előzőleg tartó antisztatikus zacsira, és itt szereljük be a processzort, a hűtést, és a memóriamodulokat, így sokkal egyszerűbb a dolog, mint a házban matatni. Először emeljük fel a processzorfoglalat oldalán található kis leszorító kart, majd helyezzük a foglalatra a CPU-t, figyelve a helyes irányra, amit a proci egyik sarkában található kis nyíl alapján lehet a legkönnyebben megállapítani. Ha mindent jól csináltunk, akkor a processzor minden valószínűség szerint magától be fog csusszanni a foglalatba. Ha nem megy, ne erőltessük, mivel a lapka alján lévő lábak nagyon könnyen elgörbülnek, és igazán idegtépő munka kiegyenesíteni őket, ezt tapasztalatból mondom :)... Szóval érdemes mindent inkább kétszer leellenőrizni, mint egy balul elsült művelet után keseregni. Miután ezzel megvagyunk, rátesszük a procira a lesarkazásvédőt (nem muszáj, de azért nem árt, ha beszerzünk egyet, pl. Coolink réz



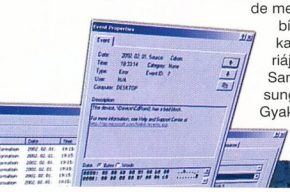


lesarkazásvédők), majd babszemnyi – lehetőleg ezüstös – szilikonpasztát teszünk a processzormagra, és finoman ráhelyezzük az általunk megfelelőnek talált hűtőt. Ennél a műveletnél nagyon vigyázzunk, a mai hűtők nagyon brutális leszorítóerővel rendelkeznek, ezért csak óvatosan, egy (vagy adott esetben kettő) lapos végű csavarhúzó segítségével pattintsuk a helyükre a füleket. A legegyszerűbb eljárás ebben az esetben talán az, hogy a hűtő egyik akasztóját beakasztjuk a foglalat egyik erre szolgáló fülecskéjébe, majd ezek után próbáljuk meg a csavarhúzó segítségével a másik akasztót is a helyére pattintani. Vigyázzunk, nehogy a véletlenül félrecsúszó csavarhúzó megsértse az alaplapot, mert akkor aztán fújhatjuk az egészet. Ha végre felszenvedtük a helyére a hűtőt, mehet a foglalatokba a memória (a behelyezésnél figyeljünk a foglalaton és a modulokon található bevágásokra, mert ha e kettő nem illeszkedik, akkor hiába erőltetjük, legfeljebb az örök vadászmezőkre küldjük a memóriát, de attól még nem fog a helyére menni); majd az egész cucc mehet vissza a házba.



Mielőtt azonban átlépnénk ezen a részen, érdemes megjegyezni, hogy milyen RAM-ból érdemes vásárolnunk. Elsőként is manapság már szinte mindenhol 133MHz-es

példányokhoz juthat az ember. Arra figyeljünk a legjobban, hogy lehetőleg azonos típusú és méretű (figyeljünk az egyoldalas/kétoldalas különbségére is!) modulokat helyezzünk az alaplap megfelelő részeibe, ugyanis egyes MoBo-példányok (a márkásabbja közül főleg az ASUS) eléggé érzékenyek, és képesek érdekes fagyásokat produkálni, és higgyétek el, nem egyszerű rájönni arra, hogy ilyenkor a memória a hibás. A jobb minőségű RAM-ok közé tartozik a Kingston, a Micron, míg a kommersz, de megbízható kategóriájába a Samsung. Gyakorlatilag, néhány magas kategóriás alaplapot kivéve, a Reg. ECC-s RAM-okért többet fizetnünk nem sok értelme van. A RAMBUS-nál mindig párosan kell beraknunk a modulokat, itt igazából csak mostanában jelentek meg nagyon gagyi, noname RAM-modulok, ám ezekkel ritkábban lehet találkozni, mint SDRAM-os társaikkal.



Az alaplap rögzítésekor ne húzzuk meg a csavarokat ezerrel, mert ez könnyen a halálához vezethet. Arra azonban ügyeljünk, hogy ha adtak papír csavaralátétet (és pl. nem műanyag rögzítőéket használunk), azt használjuk is fel, mert néha pont ennek hiányában szokott kicsit rázni az egész ház – ezt a táp aktív állapotában a kezünket a ház szélén ill. a táp oldalán végighúzva tesztelhetjük: ha bizsergést érzünk, akkor valahol nem megfelelően szigeteltek az érintkező részek.
Ezek után állítsuk talpra a házat, és szereljük be a különböző meghajtókat (CD, winchester, floppy), de a jumperelést végezzük el már akkor, mielőtt betesszük őket a házba, mert ha már a helyükön vannak, sokkal nehezebb lesz hozzájuk férni. A CD-ROM-ot, az írót és a vinyót rögzítsük lehetőleg minél több csavarral, hogy ne rezonáljon be később az egész ház. Most már jöhet

egy nagyon macerás rész, a kábelezés. Az IDE eszközök bekötésénél nagyon figyeljünk a kábelen látható piros csíkra, amelynek mindig a csatlakozón feltüntetett pin1 felé kell esnie, különben a dolog nem igazán fog működni. Az U-DMA 66, 100 és 133 eszközök csak a megfelelő, 80 eres IDE kábellel fognak ezen a sebességen működni, de az ilyen kábelt általában mellékelik az alaplaphoz (már ha az alaplap ilyen típusú IDE vezérlővel van szerelve). A jumperelést tekintve a vinyó lesz valószínűleg a Primary Master, a CD író a Secondary Master, minden más egység mehet a slave helyekre (kivéve, ha az alaplapon található RAID kontroller, de ezzel a speciális esettel most nincs helyem foglalkozni, akinek meg ilyenje van, valószínűleg ért hozzá). Ha ezzel megvagyunk, kössük rá az alaplapra (a

leírásában benne van) a HDD és Power On LED-eket, a speakert, a bekapcsológombot pedig ki ne felejtsük! Jöhetnek a kártyák, illetve még csak egy, a VGA-kártya. Én mindig így csinálom, mert ha az így feltelepített operációs rendszer hibátlanul működik, akkor a többi kártyát egyenként beletéve és installálva, ha hiba jelentkezik, azt nagyon könnyű lesz kiszűrni. Tehát a gépünk már működőképes állapotban van, mehet rá az oprendszer. Autorunos CD esetén a partícionálást el lehet végezni a telepítőprogram keretein belül is, ha ez nem így van, akkor bootlemezzel, kizárólag DOS alól végezzük el ezt a műveletet, mert így a program ellenőrzi a teljes lemezfelületet is. Ha már fent van az oprendszer, akkor Windows 98 SE esetében van egy fontos sorrend, amit érdemes mindig betartani: 1. alaplapi driverek, esetleg az IDE-vezérlő 2. DirectX 3. a videokártya és az egyéb eszközök telepítése. Az így összerakott gép általában tökéletesen működik, és ezek után már mindenki a saját szája íze szerint alakíthatja tovább.

Néhány jó tanács még a végére. A gépet legalább 3-4 havonta portalanítsuk, mert a por igenis komoly gondokat okozhat. Ha a processzor hűtőjén a ventilátor megtelik porral, akkor az nem fog rendesen hűteni, a gép instabil lesz, fagyogat stb., természetesen ez hasonlóan igaz a táp ventijére is. Portalanításkor szedjük ki a kártyákat és a memóriamodulokat, és finom ecsettel portalanítsuk a foglalatokat is. A procihűtőt is vegyük le, és ha a szilikonpaszta kezd megszáradni, töröljük le, és tegyünk helyette frisset. Amikor szerelünk, előtte mindig földeljük le magunkat, mert a statikus elektromos kisülések akár tönkre is tehetik pl. frissen szerzett videokártyánkat. Lehetőleg ne tegyük olyan helyre a gépet, ahol valaki véletlenül belerúghat, meglökheti stb.

Ennyi fért a rendelkezésemre álló helyre, remélem, valamennyire sikerült képet adnom a dolgokról. Akinek pedig még lenne kérdése, írjon nekünk, pár napon belül biztosan válaszolunk. Akit pedig érdekel, hogyan lehet a frissen összerakott gépet tönkretenni, azaz akarom mondani tuningolni, az most lapozzon tovább.

papabear

TUNINGOLNI LEHET SOK MINDENT, A LÉNYEG, HOGY TÖBBET HOZZUNK KI AZ ADOTT PRODUKTUMBÓL, MINT AMENNYIT EREDETILEG TUD. UGYANÚGY, AHOGY A GÉPKOCSIKNÁL, A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁNÁL IS VANNAK AZONBAN MELLÉKHATÁSOK, FŐKÉNT A GYORSABB ELHASZNÁLÓDÁS, A NAGYOBB HŐTERMELÉS, TOVÁBBÁ, HOGY SOKSZOR PRÓBÁLKOZÁSSAL ÉRHETŐ CSAK EL A KÍVÁNT STABILITÁS/TELJESÍTMÉNY PÁROS, AMELY KOCKÁZATOKKAL IS JÁR (PL. ELFÜSTÖLJÜK A PROCIT). ÁM MANAPSÁG LEGTÖBBSZÖR A GYÁRTÓK IS GONDOLNAK A TUNINGOLÁSI KEDVVEL MEGÁLDOTT VÁSÁRLÓKRA, ÍGY KÜLÖNBÖZŐ KAPASZKODÓKAT IS BIZTOSÍTANAK SZÁMUNKRA. DE LÁSSUK MINDEZEKET RÉSZLETEIBEN!

TUNING

Tuning. Ez a szó ma már egybeforrt a számítástechnikával. Néhány éve még csak egy szűkebb réteg hajtotta szét frissen beszerzett processzorát, ma már azonban – köszönhetően az Internet villámgyors elterjedésének – minden boldog-boldogtalan tuningolni akarja a prociját, videokártyáját és a mittudoménmégmijét. Nos, nem is húzom tovább az időt, inkább egyből a közepébe vágok, hiszen kevés a rendelkezésemre álló hely, és sok a tudnivaló :). Még itt, az elején vegyük át a fontosabb szempontokat, amikre mindenképpen tekintettel kell lennünk.

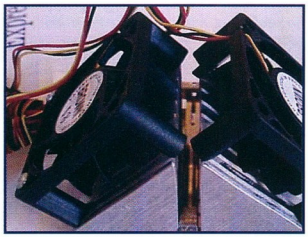
- Figyeljünk az alkatrészek minőségére, lehetőleg ne noname gagyit vegyünk ilyen célra!

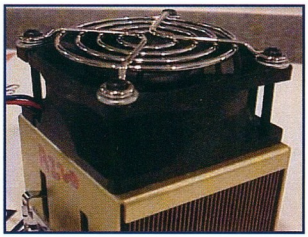
ehhez hasonló csiribiri dolgokat állítani; lehetőleg BIOS-ból, így sokkal egyszerűbb és gyorsabb lesz a próbálgatás menete (bár azért ha visszagondolok, a jumperek rakosgatásának is megvolt a maga semmivel sem összehasonlítható filingje :)). Az ASUS, Abit, EPoX, Soltek jól csengő nevek ezen a téren.

A ház szellőzése igen kényes téma, érdemes olyat választani, amelyen elöl és hátul is van hely rendszerhűtő ventilátorok számára, és így megfelelően irányított légmozgást lehet kialakítani, mert hiába van akár a piacon kapható legjobb hűtő a birtokunkban, ha a házban szaharai forróságú levegő van. A legtöbb mostani táp processzor felé eső része zárt, de én inkább olyat

sunk a készletből. Ha megvan minden hozzávalónk, kezdődhet a móka!

Minthogy két fő irányvonal alakult ki a processzorok terén az elmúlt évek során, én is ezekkel fogok részletesen foglalkozni, tehát innen kettéválik az út. Először lépjünk a Celeronokkal és Pentium III-IV procikkal kiövezett ösvényre, amelyet az Intel-pártiak már alaposan kitapostak. Köztudott, hogy az Intel processzoroknak kisebb az energiafelvétele, mint az ugyanolyan órajelű ill. -jelzésű AMD prociké; ez általában a fejlettebb gyártástechnológiának tudható be. Ennek következtében kevésbé is melegszenek, így általában nem igényelnek olyan komoly hűtést tuningolás esetén, mint az AMD lapkák; és igen fejlett, beépített





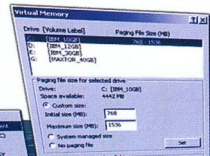
- Válasszunk jól szellőző házat, és hozzá egy jó minőségű tápot (ajánlat: Chieftech, Enermax, lásd előző cikk)!
- Alaposan nézzünk szét a piacon kapható alaplapok között, vannak igazán komoly tuningplatformok!
- Néhány üzletben lehet kapni leválogatott processzorokat, ha tudunk, vegyünk ilyet!
- Lehetőleg olyan memóriát vegyünk, amelyik bírja a gyári specifikációknál magasabb órajelet is!
- A tuning mértékéhez megfelelően válasszunk processzorhűtőt!

Alaplapból mindenképpen olyat válasszunk, amelyiken lehet feszültséget, szorzót és

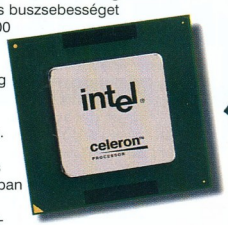
ajánlok, amelyiknek ez a része vagy rácsozott, vagy ami még jobb, két ventilátorral rendelkezik, így a köztudottan felfelé szálló meleg levegő a tápon keresztül könnyen eltávozhat a házból.

A másik dolog, ugye, a processzorvásárlás, ahogy fentebb már említettem, néhány helyen egy kis felár ellenében (egy kis szerencsével ezt meg is úszhatjuk) vehetünk előre leteszteltt processzorokat, amelyek általában hozzák az ígért sebességet. Még egy lehetőség, ha egy barátunk vagy ismerősünk olyan helyen dolgozik, ahol lehetővé teheti számunkra, hogy bevigyük a gépünket és válogathas-

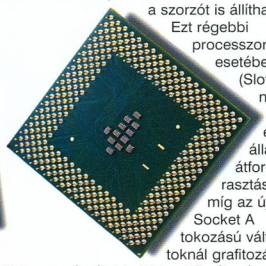
hővédelemmel rendelkeznek, ami a hűtő esetleges meghibásodásánál megakadályozza a drága pénzen vett processzor tönkremenetelét. Az Intel procik tuningolása már évek óta (talán a Pentium 133 MHz óta) lényegében csak egyféleképpen lehetséges, mégpedig a Front Side Bus (FSB) sebességének manipulálásával, mivel az előbb említett processzor óta az Intel szorzózárat alkalmaz, ami nem engedi megváltoztatni a processzor belső órajelszorzóját, így akármit is állítunk be az alaplapon, a procit ez nem fogja érdekelni, és a gyári szorzón fog továbbra is futkosni. Az FSB állítgatása viszont elég sok más dolgot is befolyásol a processzor órajelén kívül, például az AGP frekvenciáját, a memória órajelét, a PCI busz sebességét. Ezek a tényezők a gép stabilitását nagyban befolyásolják, ezért érdemes lassan, néhány MHz-es lépésekkel haladni, hogy meg tudjuk állapítani, mi az a határ, amit



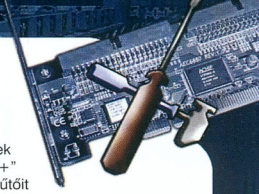
még minden periféria elvisel. Az összes Celeron, Pentium II és Pentium III 66, 100 vagy 133 MHz-es külső buszt használ, típustól függően ki-ki a neki megfelelőt. Ha pl. a 66 MHz-es buszsebességet megemeljük 100 MHz-re, akkor a memória is 100 MHz-en fog ketyegni. Itt tehát nincs semmi kavarás.



A Pentium 4-es procikkal azonban más a helyzet. Ezek ún. Quad-Pumped buszrendszert használnak, vagyis a 100 MHz-et négyszerezik, így jön ki a 400 MHz-es, felettébb impresszív buszsebesség, azonban a memória (már ha Rambuszt használunk) ennek a kétszeresével, vagyis 800 MHz-el repeszt. Ezen dolgok miatt tehát mindig számoljunk utána, hogy mit is jelent egy ilyen konfignál mondjuk 40 MHz-nyi FSB-tuning. Ezeknél a prociknál általában jelentős sebességtöbbletre lehet számítani a fejlett gyártástechnológiának, és az Intel „gyártsunk 1 GHz-es procit és tokozzuk 600-asnak"-elvének köszönhetően. Celeronra és Pentium III-ra bevált hűtés a GlobalWin cég WBK sorozata, ezek közül én a WBK68-ast ajánlom, mert jól hűt, és nem veri fel a szomszédokat éjnek idején (Niagara-effektus). Pentium 4-re bevált a CoolerMaster és a Coolink COOL 401-es

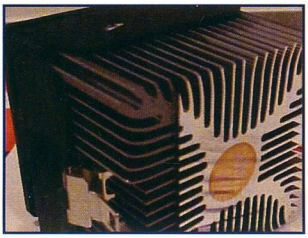


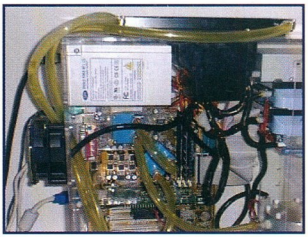
(ami természetesen együtt jár a garancia elvesztésével is) nemcsak az FSB-t, hanem a szorzót is állíthatjuk. Ezt régebbi processzorok esetében (Slot A) néhány ellenállás átforrasztásával, míg az újabb, Socket A tokozású változatoknál grafitozással, illetve a még újabb Athlon XP-nél már egy igen macerás eljárással (ezüstlakk stb.) tehetjük meg. Ezen eljárások ismertetésére itt most nincs hely, de a neten rengeteg leírást, útmutatót találhatunk ennek miként-jéről (segítségképpen néhány cím: www.tuningnet.hu, www.hardocp.com, www.tomshardware.hu, és még vagy ezer hasonló témájú oldal). Az AMD processzoroknál fokozott figyelmet kell a hűtésnek szentelni, ezért vásárlás előtt érdemes alaposan körülnézni a piacon kapható megoldások között. Itt már nem mindig elég a csendesebb ventilátor, néha egyszerűen muszáj a nagyobbat használni. A réz lesarkazásvédő itt jó szolgálatot tehet, miután ráhelyeztük a procira, az egészet bekenjük szilikonpasztával, majd erre a nagyobb felületre tesszük rá a hűtőt. Itt már



Coolink Cool 122 (4700 rpm, 37 dbA zajszint). A durvább teljesítményt kedvelőknek pedig a Coolink "+" jelzéssel ellátott hűtőit (Cool 122+), valamint a ThermalTake Volcano Cu+ sorozatát ajánlom (6800 rpm, 47 dbA zajszint). Az igazán nagy nevek azonban sajnos nem képviseltetik magukat kis hazánkban, pl. Alpha Novatech, SwiftTech, Zalman, Verax. Sok vita megy a rézbordás megoldások hatékonyságáról (pl. Coolink COOL 111), akit érdekel a téma, a neten mindenhez talál eredményeket, teszteket.

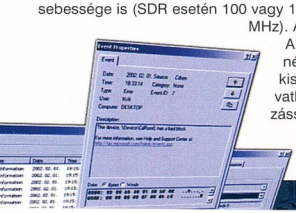
A BIOS finomhangolásával további sebességnövekedést érhetünk el, azonban mielőtt ehhez hozzáfognánk, olvassuk át az alaplaphoz kapott kézikönyvet, hogy tisztában legyünk a fogalmakkal. Ilyen beállítások például a különböző cache-elési módok, a RAM-időzítések stb. Azt sem árt tudni, hogy újabb BIOS letöltése például akkor lehet eredményre vezető, ha az alaplap eredetileg nem támogatta a magasabb órajelű procikat, vagy ha új funkciókat tesznek elérhetővé, amúgy (főként a béta állapotúak) lehet, hogy csak rontanak a már elért tuningeredményen (ezért érdemes előbb egy biztonsági másolatot készíteni az éppen használt változatról). Néhány típushoz vannak „berhelt" BIOS-ok is, ezekkel nem árt vigyázni, csak akkor





hűtője, az áruk sem vészes, olyan 3 ezer körül mozog. Ezek tehát nem olyan brutális hűtők, mint amilyenek néha az AMD procikra kellenek…

Ezzel ügyesen át is tereltük a szót az AMD processzorokra, lássuk tehát, miben is különböznek Inteles társaiktól: sokban, nagyon sokban. Ezek a lapkák általában sokkal több áramot fogyasztanak, és ennek megfelelően fűtenek is rendesen. Az Athlon, Duron processzorok Alpha EV6-os buszrendszert használnak, ami vagy 200 MHz-en, vagy 266 MHz-en működik (Duron esetében ez mindig 200 MHz). Ez úgy jön össze, hogy az alap 100 vagy a 133 MHz felszorzódik a kétszeresére, ennyi lesz az FSB illetve DDR memória esetén a memória sebessége is (SDR esetén 100 vagy 133 MHz). Ám az AMD-nél egy kis beavatkozással



óvatosabban bánjunk a BIOS-ban a feszültség emelésével, és az egész tuning-témáról elmondható, hogy 0,2-0,3 Voltnál ne adjunk többet pluszban a procinak, mert a feszültség emelése sokkal hatványozottabb hőmérsékletemelkedést fog realizálni, mint akár sokmegahertznyi tuning. Általánosságban elmondható, hogy az egészséges processzorhőmérséklet 40 és 52-54 fok között mozoghat nyári körülmények között, egy jó minőségű léghűtéssel (ebben a cikkben nem esik szó a különböző extrém megoldásokról, mint vízhűtés, peltier és társai), ha ennél feljebb emelkedik a hőmérő higanyszála, valami nem stimmel, érdemes átvizsgálni a rendszert. Itt már képbe jönnek a 7000 fordulatos 60*60*25 mm-es, vagy 80*80*25 mm-es ventilátorok, melyek kiváló hűtési teljesítmények mellett hangjukról váltak ismertté. Nem tudom, hányan hallottak már közületek egy percenként 8000-et pörgő, 80 mm-es Delta ventilátort működés közben… Leírhatatlan élmény, annyi szent! Bevált hűtők a GlobalWin WBK68, FOP68 és TAK68, Titan D5TB,

használjuk őket, ha tudjuk, hogy pontosan a mi típusunkhoz készült (rev-számot ne felejtsük el!), és hogy mit tud.

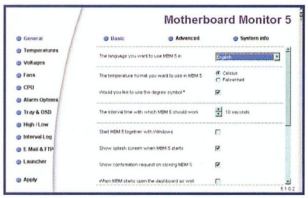
Végül, de nem utolsó sorban, soha ne felejtsük el, hogy nem az a cél, hogy a gép elinduljon az adott sebességen, hanem az, hogy tuningolva is betonstabilan működjön. Érdemes pl. 3DMark2000/2001-et, Quake3 demo loopot és ezekhez hasonló teszteket órákon keresztül, megállás nélkül futtatni a gépen, hogy meggyőződjünk a stabilitásról (vagy éppen ellenkezőleg, annak hiányáról). Néhány MHz pluszban nem ér meg egy instabil gépet, higgyétek el nekem. Az a sok kék halál igencsak idegesítő tud lenni… De még nagyobb öröm, ha fáradozásainkat siker koronázza, és a gépet hónapokon, netalán éveken keresztül tudjuk gond nélkül használni. Ne kapkodjunk, a "Lassan járj, tovább érsz" itt fokozottan érvényes.
Sok sikert mindenkinek!

papabear

BERHELÉS HÁZILAG

AVAGY SHAREWARE ÉS FREEWARE PROGRAMOK A TUNING SZOLGÁLATÁBAN

Ha már mindent megtettünk annak érdekében, hogy HW-szinten gyors legyen a gépünk, akkor épp itt az ideje, hogy belenézzünk egy kicsit a Windows, és a felrakott programok rejtelmeibe, hogy miként is állnak a dolgok. A következő, nem gyenge csomag házilagos beállítgatásra, tesztelésre és méricskélésre szolgáló programokat tartalmaz. Közös jellemzőjük ezeknek a progiknak, hogy minőségben nagyon messze járnak a kereskedelmi verzióktól, no meg a megbízhatóságuk is néha kétségbe vonható. Ahogy a tuning egészére, itt is elmondható, hogy nézegetni szabad, de a beállításoktól tartózkodjon a hozzá nem értő nagyközönség, mert bizony komoly károkat is lehet okozni némelyik programmal, de a Windows reinstall alap egy sikeres szétberhelésnél.



KCSM Advanced HW Editor
Ezzel a programmal valóban betekinthetünk gépünk működésébe HW szinten. Persze a kiírt adatok tömkelegét tudni kell értelmezni is, nem elég csak nézni a listákat.

Be Faster
A különböző internetes kapcsolódási lehetőségek mind teljesebb kihasználására született az alábbi program. Egy rövid elemzés után már el is készül az optimalizálással, mely meggyorsítja a net használatát.

FreshDiagnose
A szokásos, gépünk legapróbb beállításait feltáró program ezúttal sem hiányozhat az összeállításból, szó szerint a legeldugottabb zugokat is megfigyelhetjük és tesztelhetjük ezzel a programmal.

Motherboard Monitor
Gépünk lelkét, az alaplapot figyelhetjük ezzel a programmal. A beállítási lehetőségek miatt kizárólag szakértőknek ajánlott.

Nero CD és DVD speed
Tesztelő csomagot jelentetett meg nemrégiben a Nero. A csomag egy CD Speed, egy DVD Speed, és egy általános Drive Speed programot tartalmaz.

PCI List
A PCI eszközöket nézegethetjük az alábbi apró programmal.

XP Bench
Sokan kíváncsiak rá, hogy az XP mennyire gyorsítja, vagy éppenséggel lassítja le gépünket. Nos, ezzel a programmal ez nyomon követhető lett mindenki számára.

Ativa Pro Net Meter
Aranyos kis felhasználói program, mely egyrészt figyeli internetes tevékenységünket, másrészt pedig segít egy kicsit gyorsítani a néha igencsak lassú netes kapcsolaton. Egyébként a winamp kinézetét vették alapul a készítők, és el lehet mondani, hogy igen jól sikerült a design.

CPU Speed XP
Mennyi a mennyi? Természetesen a processzor sebességére gondolok itt elsősorban, ennek értékét mutatja a program, méghozzá igencsak pontosan.

Customize XP
A program segítségével a Windows XP eldugott beállításait módosíthatjuk. Ezzel gyorsíthatjuk, és testre szabhatjuk működését.

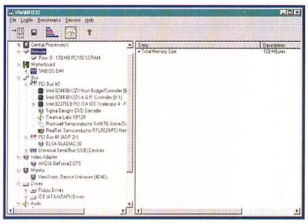
PowerToys, TweakUI XP
Szintén az XP gyötrésére készült programocska.

Nokia monitor test
Igazi monoszkópot és egy halom funkciót varázsol a képernyőre ez a program. Sok minden kiderül, ha a használjuk a tesztképernyőt.

Transfer Speed
A gépünkben lévő CD vagy DVD meghajtó sebességét képes lemérni ez a program, méghozzá megfelelő alapossággal.

Windows Configurator
Valami nagy gépezet jut az eszembe a program címéről, és nem is tévedek nagyot, hiszen itt tényleg minden apróságot át lehet állítani a Windows működésével kapcsolatban. Óvatosan azonban, mert akadnak gyilkos kapcsolók is!

WinSettings
Hasonló feladatra vállalkozik ez a program is, azonban itt még a különféle eszközök vizsgálata is belefért a kínálatba. A rezidens program használata mégsem annyira kényelmes valahogy, de ez már csak egyéni ízlés dolga.

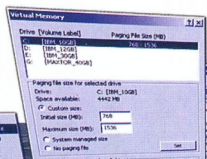


Smartalec CrashStop
A legdühítőbb, és valljuk be, elég rendszeres velejárója a Windows használatának a lefagyás. Ilyenkor bizony az esetek nagy részében csak a reset segít a gépen, de ezzel természetesen elveszítjük az éppen futó alkalmazások adatait. A program ennek mérséklésére vállalkozik, sajnos a próba alatt a Windows nem produkált semmi hasonlót, így csak látatlanban ajánlhatjuk a program szolgáltatásait.

System Enhancer 2001
Mindig van új a nap alatt, a Windows-titkok felderítésére készített programok között most éppen a System Enhancer vállalkozik rá, hogy a legapróbb beállítást is felajánlja nekünk a Windows bugyraiból. Úgy gondolom, hogy az alap dolgok minden bizonnyal bekerültek a programba, a jól áttekinthető struktúra mindenesetre előnyére válik az alkotásnak.

Fraps
Apró kis programot kapunk a Fraps képében, a funkciója azonban érdekes, mert a DirectX játékoknál az FPS kijelzésére szolgál. Lehet, hogy nem minden játéknál fog működni a kis program, azonban érdemes egy próbát tenni vele.

Gpbench
Kifejezetten a CD-ROM meghajtók tesztjéhez készült ez a program, a lehetőségek széles tárházát kínálja a



kíváncsiskodó számítógépeseknek. Az összes lényeges paraméter szerepel a mért adatok között, azt hiszem, nem lehet panaszotok a program szolgáltatásaira.

Hare

Úgy látszik, ezt a Windows-gyorsító programot kifejezetten a játékosoknak tervezték, mert az első, amin megakadt a szemem, az az egyéb programok letiltása volt a játékok alatt. Ezek mellett persze egy halom aprósággal szolgál a progi, melyeket mind a gép gyorsítására pakoltak bele a készítők.

Hwinfo

A Hwinfo program nagyon régóta a piacon van, ami azt is bizonyítja, hogy sikeres alkotásról van szó. Ha elindítjuk a programot, akkor beigazolódik ez az állítás, hiszen jól áttekinthető információt kapunk a gép minden porcikájáról és ezek mellett még mérőprogramok sokasága áll a rendelkezésünkre a gép képességeinek megállapításához.

Memcharge

Mostanában nagy divat a memória használatának ellenőrzése, íme még egy program, mely hasonló területen utazik, méghozzá igencsak eredményesen.

Turtle Spees-O-Meter

Ha nem bízunk meg különösebben a Windows nyújtotta információban a net sebességét illetőleg, akkor nincs más dolgunk, mint feltelepíteni ezt a kis programot, mely naprakész információval szolgál mindezekről. A program készítői mindenesetre jól ismerték az általános netes állapotokat, erre utalhat a teknős elnevezés.

PC Information

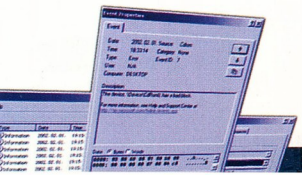
Hasznos szolgálatot tehet az alábbi kis program, ha gyors áttekintést szeretnénk kapni az adott számítógép felépítéséről és a rajta futó programokról. A hamar elkészülő kimutatás igen részletesen tartalmazza az előbb említetteket, sőt még mindezt nagyon kulturált formában a rendelkezésünkre is tudja bocsátani, akár még XLS formátumban is.

TaskInfo 2000

Mivel is foglalkozik éppen a gépünk? Nagyon sokszor tesszük fel magunknak a kérdést egy-egy megmagyarázhatatlan leállás vagy lassulás alatt. Nos, ha teljes megoldást nem is, de némi bepillantást enged a gép működésébe ez a program. A precízen kivitelezett adatsorok sok érdekességet árulnak el a Windows működéséről.

Total Test

Bánjunk kellő figyelemmel ennél a kis programnál, mert igencsak nagy meglepetéseket okozhat. Arról van szó, hogy a CPU kapacitását méri, méghozzá úgy, hogy nem láthatóan egy nagy fraktálképet készít. A gond mindössze az, hogy az igencsak számolásigényes feladat lassabb gépeken akár 12 óráig is eltarthat.



Flexy

Aranyos kis beállító és berhelő programhoz jutunk a Flexy képében. A rendszerjellemzőkkel bíbelődhetünk a programban, igen sokféle beállítási lehetőséget kapunk. Elrontani nem tudunk igazából semmit, hiszen a program inkább csak a felületes ismerkedésre szolgál.

Mpower

Kifejezetten a RAM-terület és foglaltságának optimalizálására szolgáló program, melyben beállíthatjuk, hogy milyen mértékben álljon a rendelkezésünkre a gép RAM-állománya.

Performance Test

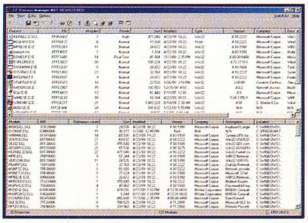
A gép nagyon sok paraméterét vizsgálja ez a program, kétség nem férhet az alapossághoz, mindössze már csak az merülhet fel kérdésként, hogy megbízunk-e a Windows multitask rendszerében. Mindenesetre a lehetőségek csábítóak, egy-két tesztet mindenképpen érdemes gépünkön lefuttatni.

Tweak-Me

A Windows ME-nek hódoló alattvalók most örülhetnek, hiszen most már ők is alakíthatják és állítgathatják oprendszerük legapróbb beállításait is. Természetesen a régebbi rendszerek tulajdonosai is használhatják a programot, melyben tényleg elképesztő tudáshoz férhetünk hozzá.

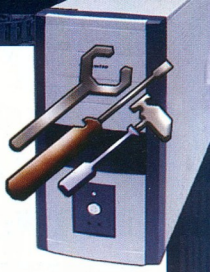
Xteq Systems X-Setup

Hardware és software oldalról is közelít rendszerünkhöz a legújabb beállító program, válogatásunk utolsó darabja. Igazából semmi különöset nem tesz a utility, de dicséretre méltó a lehetőségek jól szervezett összeállítása, egy pillanat alatt megtalálhatjuk a változtatni kívánt beállítást.



EF Process Manager

A szokásos problémát boncolgatja ez a program, méghozzá azt, hogy éppen mi is fut a gépünkön, és mi mit használ abban a pillanatban. A világosan áttekinthető táblázatos formából egyből kiderül, hogy ki a hunyó a lassuló masináért, feltéve persze, ha kiigazodunk a DLL-ek tömegében.



EF System Monitor

A leglényegesebb információkat köti csokorba a program, melyeket egy apró táblázat segítségével kirak a képernyőre, hogy folyamatosan láthassuk a változó értékeket.

Task Info 2000

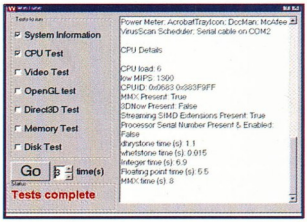
Hasonlóan az első alkotáshoz ez a program is a futó alkalmazások lelkivilágára kíváncsi, mi történik éppen ebben a pillanatban - erre a kérdésre egy másodperc alatt választ kaphatunk a programmal.

Optix

A programcsomag több szolgáltatással kedveskedik a felhasználóknak, melyek közül kitűnik a memóriakezelő rutin. Villámgyorsan szabadíthatjuk fel a nem használt RAM-területet, de ez csak egy a tálcán megbújó apró programcsomag képességeiből.

Power Tools 2.19

Itt is többrétű szolgáltatást nyújt a program egy egységbe foglalva. A nettel és a RAM-területtel foglalkozó részek nagyon hasznosak lehetnek, de a többi szolgáltatás sem kutya.



Active CPU 1.0

Kizárólag a processzor foglaltságát jelzi ki ez a kis program, azonban érdekes lehet figyelemmel kísérni a gép motorjának leterheltségét.

Resource Tracker

Mi és mennyit foglal el a memóriából és a processzor idejéből? Ezek az állandó kérdések a Windows használata közben, hiszen nagyon ritkán tudjuk, hogy mitől is olyan lassú a gépünk. A kis progi sok mindenre választ ad, csak fel kell installálnunk gépünkre.

WinTune

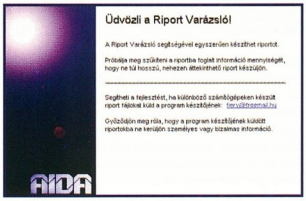
A tesztcsomag a leggyakrabban tesztelt alkotóelemeket veszi sorrendbe a gépünkben. Ennek alapján sort keríthetünk a videó, CPU, memória és lemez tesztekre is. Sajnos a teszt multitaskban fut, így kissé megbízhatatlan az eredménye.

Bear™

A fenti programok a DVD mellékleten megtalálhatók.

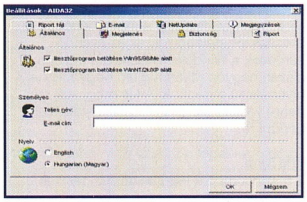
AIDA32

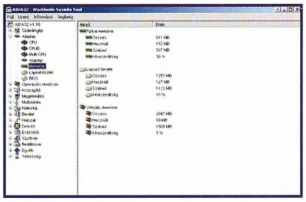
HTTP://AIDA.JATEKOK.HU/



Fiery fejlesztése már sok-sok évvel ezelőtt megjelent, anno egyedül DOS alatt volt hajlandó gyűjtögetni a fontos információkat rendszerünkről, manapság már szinte minden platformra megtalálható, a több nyelven is beszélő, rendszeranalizáló alkalmazás, amelyet készítője folyamatosan fejlesztget.

Segítségével a legapróbb részletekig megtudhatjuk, mikre képes rendszerünk, és jelenleg milyen állapotban leledzenek ezen komponensek. Ezt az állapotot el is menthetjük magunknak (report), sőt, ha olyan vassal rendelkeznénk, amely a listában nem található, a reportot a készítőnek elküldve segíthetjük a fejlesztés menetét.
A program, folyamatos frissítgetésének köszönhetően, ismeri a legújabb dolgokat is, sőt, immáron rendelkezik egy beépített automatikus Internetes frissítési lehetőséggel is, amely egyszerűvé varázsolja a töltögetési procedúrát. Arról nem is beszélve, hogy bármilyen visszajelzéssel élnénk a program készítője felé, a Windows-os változat a MAPI vagy SMTP segítségével a programon belülről azonnal továbbítani tudja az elektronikus levelet. A beépített, és már több mint 20 000 alkatrészt magában foglaló adatbázisai segítségével az AIDA32 olyan információkkal is segítheti számítógépes ténykedésünket, mint pl. a





különböző eszközök fizikai paramétereinek, gyártóik honlapjaira, illesztőprogramok letöltésére mutató webes linkek megjelenítése.

A program az alapvető rendszerinformációs funkciókon kívül néhány különlegességgel is szolgál. Az információ böngészése közben a legtöbb oldalra duplán kattintva eljuthatunk a Windows kapcsolódó beállításaihoz, megtekinthetjük a merevlemezek épségéről tájékoztató S.M.A.R.T. adatokat, figyelhetjük a hálózati forgalmat, valamint a processzor és a memória terheltségét. A közeljövőben pedig többféle sebességmérési megoldás is elérhető lesz, tesztelhetjük majd vele a merevlemezek, a hálózat és a videokártya sebességét is.

Az elkészített listákat elmenthetjük TXT, HTML, MHTML (képekkel együtt), CSV formátumokba, a későbbi olvasgatás céljából. A program egy halom további beállítással és kényelmi funkcióval is rendelkezik, ám ha még több információra lenne bárkinek is szüksége, akkor a honlapra érdemes ellátogatni, ahol a különböző nyelvű verziók elkészítésében is részt lehet venni.

Az alkalmazás jövőjével, a fejlesztésekkel kapcsolatban érdemes megemlíteni a távoli elérés lehetőségét, amely az Interneten keresztül is elérhetővé teszi a távoli gép információit, ha azt szerver módban futtatjuk. Ezen túl lehetőség van kétirányú üzenetküldésre, távoli programfuttatásra, az AIDA32 kiszolgáló leállítására, valamint a távoli számítógép kikapcsolására, újraindítására, és az aktuális bejelentkezett felhasználó kiléptetésére is. A funkció nagy előnye, hogy nem szükséges hozzá külön szerver és kliens verzió az AIDA32-ből, ugyanis az AIDA32 egymagában képes mindkét feladatot ellátni

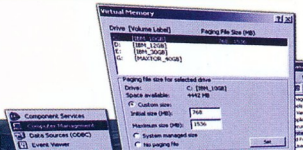
A legfontosabb dolgot pedig még nem is mondtam, mindezt tehetjük teljesen ingyen, hiszen a program egy centünkbe sem kerül, freeware lévén.

Chilly

NEKÜNK MÁR VAN, GYERE EL MEGNÉZNI!

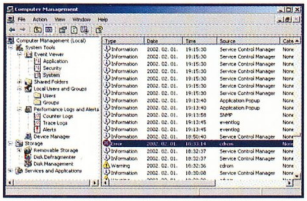
XBOX

X-MULTIMEDIASHOP
1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.
TEL: 06-20-9374-369
E-MAIL:INFO@X-MULTIMEDIASHOP.HU
WWW.X-MULTIMEDIASHOP.HU



A TUNING SÖTÉT (SZOFTVERES) OLDALA

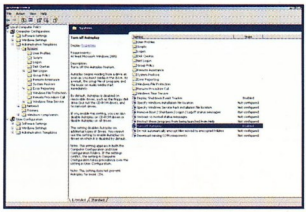
Amennyiben sikerült úgy túlhúzni a procit, a videokártyát, hogy abból több maradt pár grammnyi pornál, akkor hadd gratuláljak elsőként is eme teljesítményhez. Mivel maradt még legalább egy működőképes géped, most itt a lehetőség, hogy ezen változtassunk!



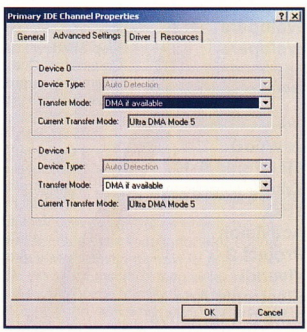
Napjaink játékra egyetlen igazán alkalmas operációs rendszere a Windows névre hallgat, és méltán népszerűtlen instabilitása és különböző „érdekes" megoldásai miatt. Legnépszerűbb képernyője a kék halál névre hallgat, és a legtöbb felhasználó már találkozott vele. Elkerülése szinte lehetetlen, ám egy (szoftveresen is) jól karbantartott gépen lecsökkenthető az előfordulási szám tűrhető értékre.

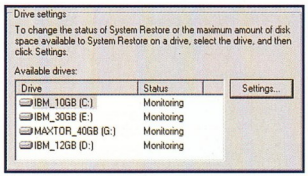
Alapvetően igaz a tény, hogy minél tovább használod az oprendszert, az annál lassabb és megbízhatatlanabb lesz, köszönhetően az újabb és újabb feltelepített vezérlőknek, programoknak, amelyek egyre kuszábbá varázsolják a rendszeredet. Nem meglepő tehát, hogy mindegyik verzió alatt érdemes megfelelő időközönként nagytakarítást és karbantartást végezni. Ennek durvább lépése lehet az oprendszer újratelepítése, szolidabb változata csak egy scandisk, valamint a töredezettségmentesítő futtatásából álljon. Ennek eredményeképpen sok-sok perccel rövidebbé válhat a rendszer töltögetési ideje, hiszen a merevlemezen található adatok sorba lettek rendezve, így kevesebb időbe telik a korongról való betöltődés is.

Második lépésben érdemes a másik nagy dzsumbujt, a regisztrációs adatbázist is rendbe rakni. Ez kézzel talán eltartana évekig is egyes esetekben, ám a kigyomláláshoz szerencsére segédeszközöket is kitaláltak már, több shareware program is kínálkozik megoldásképpen, én mégis inkább a Norton Utilities-t ajánlanám, hiszen a Windows minden verziójával kompatibilis, továbbá megbízható működése garancia arra, hogy használata után is el fog indulni kedvenc oprendszerünk. A programcsomag amúgy minden téren kiváló vizsgázott eleddig, tehát a többi funkcióját is érdemes használatba vennünk mielőbb. Egyetlen igazi problémája, hogy mint minden, ez is pénzbe kerül, ám jelen esetben érdemes fontolóra vennünk ezt az ajánlatot, ugyanis a kapott szolgáltatási kör messze túlmutat a kiadott összegen, hiszen az adott programokkal nemcsak kordában tarthatjuk a „gép szellemét", de figyelemmel kísérhetjük a szoftveres részen felül a hardveres szek-



ciót is, és le is tesztelhetjük az egyes komponenseket. Az egyik legfontosabb például a memóriateszt, amely kiválóan kimutatja, ha egynél több modul van a gépünkben, azok kellemesen megférnek-e egymással, vagy sikeresen programfagyások tömkelegének okozói. Talán az egyik legjobban átgondolt csomagról van itt most szó, amely minden téren biztonságot nyújt a felhasználó számára, miközben varázslókkal segíti a még kevésbé rutinosan mozgó userek dolgát.





Ha valaki netalántán mégsem szerezné be a fent említett programot, azok számára álljon itt néhány tipp, amelyek hasznosak lehetnek a rendszer gyorsításában:

– érdemes megnézni a swapfile tulajdonságait, valamint legalább azt a merevlemezt, amelyen ez található, rendszeresen ellenőrizni, és a töredezettségtől mentesíteni

– a régebbi oprendszereknél sokszor nincs bekapcsolva alapértelmezésben a DMA mód a merevlemezeknél, ami óriási sebességcsökkenést eredményez, ezt a hardveres eszközlistában találhatjuk meg a meghajtókra kattintva

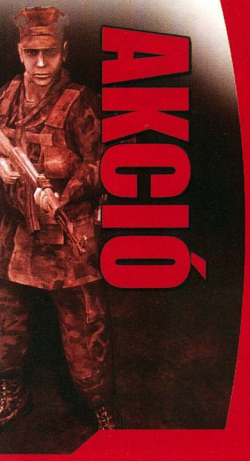
– a System Restore kikapcsolásával ugyan elveszítjük a lehetőséget a rendszer egyes állapotainak archiválására, ám ha sokáig biztosan nem telepítünk fel kritikus dolgokat, akkor a likvidálással sebességnövekedéshez és tárterülethez is juthatunk

– a Windows rendelkezik az Accessories/System Tools alatt egy rendszerbeállító programmal, amelynek segítségével megtekinthetjük, milyen programok indulnak el alapértelmezésben (nem csak a Startup mappában lévők, hanem az INI fájlok tartalma, valamint a regisztrációs adatbázis ide vonatkozó bejegyzései is látszódnak itt), és sokszor érdemes többüket kiiktatni a gyorsabb futtatás eredményeképpen

– az XP ugyan változást hozott több területen is, ám sok olyan tulajdonsága van, amelyeket esetleg szeretnénk kikapcsolni, vagy módosítani a dolog működésén – több hasonló dolgot sem tudunk elvégezni, hiába is keressük a vezérlőpult egyes elemein keresztül: a megoldás az Administrative Tools menüpont (engedélyezhető a Start menü beállításainál) megjelenítése, amelyben a Computer Management alatt sok-sok érdekesség található

– ha pedig ennél is többre vágynánk az XP alatt, irány a Run..., majd írjuk be: „gpedit.msc" – felhasználóktól függően ill. az egész rendszerre érvényesen módosíthatunk igencsak fontos dolgokat, amelyeket eleddig sehol se találhattunk

Chilly



AKCIÓ

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

LUCASARTS/ACTIVISION ● LUCASARTS/RAVEN ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/OUTCAST

Természetesen nem azt szeretnénk hírül adni, hogy készül a Jedi Knight második része ☺, hanem arról van szó, hogy a várva várt játék készítői kegyeskedtek kiadni pár nagyszerű képet, valamint egy bemutató videót is. Ezekből kiderül, hogy a programban központi szerep jut a lézerkardnak, amivel egészen akrobatikus mutatványokat is végrehajthatunk. A grafikán jól látszik a Quake 3 áldásos hatása, valamint a Raven csapatának szakértői tevékenysége. Úgy látszik, minden készen áll a március végi kiadáshoz. Addig is élvezzük a képeket.

WANTED - DEAD OR ALIVE

MÉG NINCS ● ZOMBIE STUDIOS

A Seattle-i illetőségű Zombie Studios egy egészen érdekes témában kezdett neki az FPS-gyártásnak. Ez pedig a vadnyugati helyszín. Az egyes Quake és HL modokon kívül talán csak a LucasArts hatáskörébe tartozó Outlaws került az elmúlt években piacra, ami hasonló környezetben játszódott. Most itt az alkalom, hogy a megüresedett helyet valaki betöltse. Amint egy riportból megtudhattuk, a program erős RPG elemeket is tartalmazni fog, így a fejlődésünk ismét csak a mi vállunkon nyugszik. Még lovat is kell vennünk ☺.
A megjelenésre még várnunk kell egy csöppet, ugyanis jelenleg a concept art-oknál tartanak, és legkevesebb kilenc hónapra becsülik a játék elkészültét. Azaz nem mostanában lesz, amikor felcsatoljuk pisztolytáskánkat, és lenézünk az ivóba egy pofa sörre, meg persze a szokásos esti bunyóra.

XENUS

MÉG NINCS ● DEEP SHADOW ● WWW.DEEP-SHADOWS.COM/EN/INDEX.HTML

Egy újabb akció/RPG kombinációjú játék került nem is olyan régen a reflektorfénybe. A Xenus-t az a Deep Shadow készíti, akik a Codename: Outbrake-et is összerakták nemrégiben. A játék alapja természetesen egy továbbfejlesztett Vital Engine, ami amellett, hogy támogatja a GeForce2/3 kártyákat és a DirectX 8.1-et, számos olyan funkcióval is rendelkezik, amely már-már az Unreal 2 motorral teszi egyenrangúvá. A grafika talán meg fog felelni mindenkinek. A történet sem mindennapi, hiszen mint a Francia Idegenlégió egykori tagja eredünk eltűnt testvérkénk nyomába, akinek éppen Dél-Amerikában kellett kóricálnia. Az RPG része a dolognak ott jön elő, hogy különböző irányokban fejlődhetünk, melyek során a hat, különböző érdekeltségű szervezethez kötődő viszonyunk fog megváltozni, ami módosítja küldetéseinket is. Sajnos több információ még nem szivárgott ki, így meg kell elégednünk ennyivel, no meg a képekkel.

TARTALOM

16 ... Seraphim
18 ... Dreadnoughts
19 ... ViviSector: Creatures of Dr. Moreau
21 ... The Y Project
22 ... Beam Breakers
23 ... Global Operations
24 ... Command and Conquer: Renegade

TOP 10

1. Half Life	Sierra
2. Return to C. Wolfenstein	Activision
3. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
4. Quake III: Arena	Activision
5. C&C: Renegade	Electronic Arts
6. No One Lives Forever	Fox Interactive
7. Serious Sam 2	Take 2 Interactive
8. Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
9. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
10. Max Payne	Gathering of Developers

ELŐREJELZÉS

C.O.N.S.E.A.L.	2002/03	JoWooD
Global Operations	2002/03	Electronic Arts
Mafia	2002/03	Take 2 Interactive
Zanzarah	2002/03	THQ
Jedi Outcast	2002/03	Activision
New World Order	2002/03	Project 3
Die Hard: Nakatomi Plaza	2002/04	Vivendi
Battlefield 1942	2002/04	Electronic Arts
Grand Theft Auto 3	2002/04	Take 2 Interactive
Team Factor	2002/04	Singularity Software

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

▸ ARUSH ENTERTAINMENT ● SUNSTORM INTERACTIVE ● WWW.ARUSHGAMES.COM/GAMES/DUKE ◂

Amíg az Örökkévalóság végre valóság lesz, addig a Sunstorm fejlesztésével, a Manhattan Project-tel üthetjük el az időt Duke Nukem-hangulatban. Amint a cím is sugallja, ezúttal New York-ot kell megtisztítani a rosszalkodó szörnyektől. A hír apropóját tulajdonképpen az adta, hogy pár képecske kikerült a nagyközönség elé, és úgy éreztük, meg kell osztanunk veletek. A játék érdekessége a hamisítatlan Duke-os humoron kívül, hogy az első epizód szabadon letölthető lesz, majd a következőkért már fizetnünk kell. Nézzük a képeket, és emlékezzünk rá, hogy a hardmadik-személyű megvalósításban tündöklő játék valamikor tavasszal lesz kész.

TAC OPS
ASSAULT ON TERROR

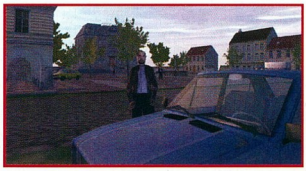
▸ INFOGRAMES ● KAMEHAN STUDIOS ◂

A Kamehan Studios úgy látszik megirigyelte a Counter Strike sikerét, hiszen közelgő FPS játékukban gyanúsan hasonló szabályrendszert alkottak. Ez azt jelenti, hogy a két egymásnak feszülő csapat egyike a terroristákat tartalmazza, míg a másikban a különleges erők kaptak helyet. A cél egymás kinyuvasztása, vagy a szerencsétlen túszok kiszabadítása. Ehhez a legkülönfélébb lőfegyvereket vehetjük elő a szekrényből, illetve kevéske pénzünkön vehetünk spécibb cuccokat is. Azt már mondanom sem kell, hogy rendkívül erősnek ígérkezik a többjátékos mód támogatása ☺. A grafikai dolgok kezelését az Unreal motor egy változata végzi, így még ki is fog nézni valahogy. Érdekes, így visszaolvasva akár a Global Ops bemutató híre is lehetett volna ☺. Megjelenés május legvégén.

OPERATIN FLASHPOINT: RESISTANCE

▸ CODEMASTERS ● BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO ● WWW.BISTUDIO.COM/RESISTANCE ◂

Az Operation Flashpoint egy olyan téma, amit vétek lenne nem kihasználnia a fejlesztő Bohemia Interactive Studio-nak. Így máris nyugtázhatjuk, hogy a következő kiegészítő úton van, mely ezúttal a Resistance, azaz ellenállás nevet viseli. Ez nem véletlen, hiszen a játék története szerint pár évvel az alap OFP előtt játszódik. Egy Victor Troska nevű arc – aki mellesleg a különleges erők egykori katonája – bőrébe bújva szállhatunk szembe a vidéki idillt megtörő orosz hadsereggel, és szervezhetjük meg az ellenállást lehetőségeinkhez mérten. Mi lesz még új? Minden. Új terület, új grafika, új járművek, új küldetések, sőt új hálózati kód is! Mi az, ami megmarad? A játékélmény, a részletesség, a valósághűség, egyszóval a siker. Az európai megjelenés valamikor június végén várható.



MARCH!: OFFWORLD RECON

▸ MÉG NINCS ● BUKA ENTERTAINMENT ● WWW.BUKA.COM/GAMES/MARCH/INDEX.HTM ◂

Az emberiség ismét alkotott valamit. Ez a valami pedig egy kezdődő kolonizáció volt a Marson. Egészen addig, amíg a számos felmerülő probléma meghátrálásra késztette az örökösen csak a könnyű utat választó emberi fajt. A hátrahagyott számos robot és számítógép azonban ismét csak bajt okozott. Majd bekövetkezett a szokásos dolog. A kivizsgáló csapat a bolygó foglya lett, és most már csak rajtunk, a vezetőn múlik, hogy embereink kis csapata megállja-e a helyét a csúnya cyborg-ok ellen, vagy sem. Röviden ez a története a Buka Entertainment által készített, ámbár még gyerekcipőben járó akciójátéknak. Amit jelenleg tudni lehet, az az, hogy a játék nem csak az akcióról fog szólni, hanem igyekeznek egy kis stratégiát is belecsempészni a játékmenetbe. Ettől és a pazar grafikától várják a sikert. Mi pedig a játékot, hiszen a megjelenéstől még messze van.

SPIDER-MAN
THE MOVIE GAME

▸ ACTIVISION ● TREYARCH ● WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/SPIDERMAN/PRODUCTS/MOVIE ◂

Vannak játékok, amiket érdemes elkészíteni. Valószínűleg ezek közé tartozik az összes Spider-Man témájú gamma is. A siker biztos, hiszen nemsokára megjelenik a következő pókos témájú film is a mozivásznon, ami a bemutató alapján elég ütősnek ígérkezik. Mindezekben bízva vágott bele a Treyarch a fentnevezett játék fejlesztésébe. Őket nagyon nem ismerhetjük, hiszen eddig főleg konzolra fejlesztettek (pl. Tony Hawk's Skater Pro 2x). Ezt a szokásukat most is megtartják, így kapunk Xbox és PS2 változatot is. A grafika szédítő, az akció eseménydús. Mi pedig csak ámulunk, és élvezzük a felhőkarcolók megmászását és a rossz kisfiúk elfenekelését. Majd valamikor június közepén…

SERAPHIM

▸ MÉG NINCS ● VALKYRIE STUDIOS ● WWW.VALKYRIESTUDIOS.COM/ANGELHOME.HTM ◂

AZ ÉGI HÁBORÚ NEMSOKÁRA MEGKEZDŐDIK: AZ ANGYALOK HARCA HAMAROSAN AZ ÜZLETEKBEN… MÁR HA KIADJA VÉGRE VALAKI…

A first person shooter kategória már sok mindent megélt. Láthattunk jedi lovagokat, kommandósokat, robotokat, de még szarvast is puskával rohangálni. A Valkyrie Studios segítségével most már angyalokkal is akciózhatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk. Ehhez már csak meg kellene jelentetniük a Seraphim című programjukat. Egy rövid összefoglaló erejéig nézzük meg a fontosabb ficsöröket.

A történet az angyalok lázadásával kezdődik. A hosszú évekig tartó háborúban, ahol az angyali arcok egymás torkának esve próbálják megszerezni az egyeduralmat, milliók és milliók vesznek részt, ámbár mindez hiábavalónak bizonyul, hiszen ismét csak a régi rend diadalmaskodik az Istenek csarnokaiban, és az angyalinak éppen nem nevezhető rosszalkodókat száműzik a Földre. Pfff, ezzel most azt hiszem, le lettünk minősítve ☺. A büntetésük még az is, hogy sohasem tudnak visszatérni égi hazájukba, mivel a lelkük egy-egy kis kövecskébe van zárva, ami a testi valójuk megszűntekor sem ereszti el őket. A helyzet meglehetősen ciki, éppen ezért gyorsan berendezkednek nálunk, amely azt eredményezi, hogy a létükhöz nélkülözhetetlen manát az emberi rituálékból szerzik be. Így minden angyalka a lehető legnagyobb klánt szeretné létrehozni.

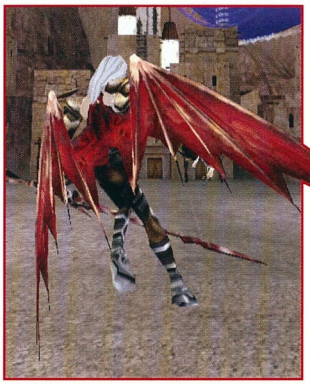
Hogy ne legyen ennyire sablonos a történet, ezért úgy alakult a dolog, hogy háromféle szárnyas klán közül tudunk választani. A már ismert fajta, az Angel (nahát!, lásd HoMM 3 borító ☺) a szokásos madártollas szárnyakkal rendelkezik. Jellemző rájuk, hogy igazságos, ámbár szigorú törvényekkel uralkodnak alattvalóik felett. Ők azok közül az angyalok közül kerülnek ki, akik a háború során belátták rosszakaratukat, és megbocsátásért könyörögtek. Úgy látszik, ez nem jött össze ☺. A második klánt (Fey) is a szárnyuk alapján különböztethetjük meg, hiszen nekik leginkább a rovarokéhoz hasonlít. Emberi alattvalóikkal békében éldegélnek, de minden eszközzel védik tulajdonukat. Ők azok az angyalok, akik szimplán el lettek száműzve, megbocsátás nélkül. A harmadik klán természetesen a legszélsőségesebb és legbrutálisabb angyalokat tartalmazza, akiknek a bőrszárny jutott. Ők sohasem fogadták el az ítéletet, és halálukig harcolnak társaik ellen. Eme kellemesen destruktív viselkedésük megnyilvánul embereikhez történő hozzáállásukban is, hiszen jórészt a félelmen és erőszakon keresztül irányítják őket.
Az egyes klánok különbözősége természetesen a tulajdonságaikban és képességeikben is visszaköszön. Ezekről egyelőre nagyon sok mindent nem lehet tudni, de nyugodtan gondolhatunk az életerő/varázslási képességek arányának változására, vagy akár varázslatbeli különbségekre is.

A programot egyszerűen két fő részre oszthatjuk. A két rész pedig nem más, mint az egyjátékos és a többjátékos mód, melyeket egyenlő odafigyeléssel készítettek el. Ez manapság már máshogy nagyon nem is lenne elképzelhető. Az egyjátékos mód egy meglehetősen erős történettel rendelkezik, ami elsősorban a küldetés-alapú játékmenettel bontakozik ki előttünk. A küldetésekben a fő hangsúly az akción van, de bizonyos RPG elemek is szerepet kapnak. Ezt megfigyelhetjük a karakterkészítésnél a pontelosztásos rendszeren, vagy akár az interaktív párbeszédes részeken is. A játék során angyalkánk egyre magasabb szintre fejlődik. Az előremenetel során kapott pontokat nem csak tulajdonságaink,

varázslataink fejlesztésére fordíthatjuk, hanem fegyvereinket is ezen kell megvásárolnunk. Ennek eredményeképpen a játék végére egy teljesen egyedi karakterrel fogunk rendelkezni. Ez azért is lényeges, mert ezek után már érdemes lesz belevetni magunkat a többjátékos mód izgalmaiba.

A multiplayer részben kétféleképpen vehetünk részt. Az egyik az előbb említett karakter import/export, de az ott megadott keretek között gyárthatunk egy csak itt játszható angyalkát is. Az importáltak valószínűleg erősebbek lesznek. Miután megvan a karakterünk, játszhatjuk a már megszokott többjátékos módozatokat (capture the flag, king of the hill, stb.), vagy akár a Seraphimhoz készített, teljesen egyedi módozatokat is. Lehetőség lesz egymás elleni, face-to-face küzdelemre, ahol kiderül, hogy ki az angyal a levegőben ☺.

Amit azonban nem szabad elfelejtenünk, hogy mindezt teljesen 3D-ban játszhatjuk végig! Nem csak az eddig megszokott előre, hátra, jobbra, balra közül kell választanunk, hanem mozgásunkhoz hozzáadhatjuk a fel és le irányokat is. Manapság ez az az út, amerre az akciójátékok elmozdultak, és tegyük hozzá, hogy ez egy jó dolog. Az kétségtelen, hogy bizonyos fokú térlátás elengedhetetlen a profi játékhoz, de mindezt meghálálja az egyedi játékélmény.

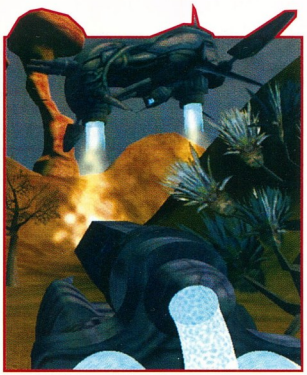


A képi élményt a továbbfejlesztett Unreal-motor szolgáltatja, amire nem lehet panaszunk, hiszen a kiadott videókból és képekből kiderül, hogy nagyszerűen oldja meg szárnyaló angyalaink életterének ábrázolását. A fák felett elrepülő, hatalmas területet belátó angyalunk látványa nagyon impresszív, nekem különösen ez a rész tetszett. A multiplayer játék során felbukkanó számtalan effektus még jobban megdobja a játékélményt. A karakterek csontváz-animációval készültek és a legkülönfélébb mozgásokra képesek. Nekem kicsit furcsának tűntek a modellek, valahogy túl szögletesek a formák, de ennek ellenére nem néznek ki rosszul ☺.

A Valkyre Studios-nak külön elképzelése van arra nézve, hogy mire fejlesztenek. Ugyanis sohasem kimondottan egyetlen platformot céloznak meg, hanem a lehető legtöbbet. Talán ezért is esett a választás az Unreal-motorra, amely meglehetősen széles felhasználói réteggel rendelkezik. Ezek után már nem csodálkozunk azon, hogy a játék Xbox-ra is elkészült. A PC-s és a konzolos verzióval rendelkező játékosok egymás ellen is játszhatnak multiplayer opcióban.

Az előbb sikerült lelőnöm az egész cikk poénját, azzal a szóval, hogy „elkészült". Igen, a játék valóban kész. Teljesen. Az egyedüli probléma, hogy jelenleg nincs kiadója a proginak. Ez egyrészt rossz hír, mert nem látnak benne fantáziát a kiadók (vagy csak nem ismerik még ☺. Másrészt jó hír, mivel amint meglesz a kiadó, máris mehet a gyártósorra a játék. Reméljük, ez utóbbi fog mielőbb bekövetkezni, és hamarosan szárnyainkat kibontva szárnyalhatunk a már említett erdő felett ☺.

Ch00ler



DREADNOUGHTS

▸ MÉG NINCS ● XENOPI STUDIOS ● WWW.XENOPI.COM ◂

ÓRIÁSI CSATAHAJÓKON ZAJLÓ FPS CSATÁROZÁSOK, ERŐS STRATÉGIAI BEÜTÉSSEL. RÁADÁSNAK MINDEHHEZ ELKÉPESZTŐ GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS PÁROSUL.

A jövőről sokféle elképzelést láthattunk már különböző filmeken, könyvekben, rádióban, a nagymami fiókjában, és tulajdonképpen mindenhol. Valamelyikben az armageddoné a főszerep, máshol pedig kicsiny zöld emberkék kerítenek bennünket hatalmukba, és hajtanak szolgasorba. Egy dolog azonban szinte mindegyik futurisztikus látomásban vissza-visszatérő jelenség: a világűr meghódítása. Egyszer eljön majd az idő, mikor hihetetlen nagyságú bádogdobozokban utazunk a világegyetem egy távoli szegletében, hogy ott 5+2-t hallgatva szürcsölgessük duplakávénkat valami csápos rondaság baráti társaságában. Ez az új korszak bármikor elfoglalhatja helyét időszámításunk rövid skáláján; lehet hogy már a 2100-as dátumnál, lehet hogy majd csak valami ötszámjegyű évszám környékén, de a lényeg hogy be fog következni. Vagy nem?

Már megint űr-zűrök

Eme rövid kis intermezzo után rá is térhetnénk mai műsorunk témájára, melynek középpontjában teljesen véletlenül a fentebb taglalt események bekövetkezése áll. A Xenopi Studios legújabb, multiplayer alapú FPS-RTS játékában ugyanis hatalmas hajókat, ún. Dreadnoughtokat irányítva kell saját kis harcunkat megvívni kicsiny galaxisunk valamely távoli szegletében. Bár a fejlesztés még egy meglehetősen korai szakaszban leledzik, azért már elég sok, és elég érdekfeszítő információ látott napvilágot: középpontban tehát a mindenféle ütős cuccal felszerelt csatahajók állnak, melyek legénységét alkotva kell magunkévá tenni a világűrt. Természetesen akadnak más humanoid egyedek, melyek ugyanezt a nagy feladatot tűzték ki céljuknak, így elkerülhetetlenné válik némi konfliktus-kiéleződés csata formájában. Mivel az ellenfél is van olyan intelligens, mint mi, már nem is tűnik olyan könnyű dolognak véghezvinni álmunkat, és ami ennél is kellemetlenebb, hogy az ő feneküket alatt is egy legalább olyan bazi nagy űrszekér van, mint a mienk alatt. Ez így nem is volna olyan nagyon izgalmas, sőt inkább unalmasnak tűnne, akárhogy is nézem, ezért az alkotók egy ügyes csavarral beleraktak némi FPS elemet. Ezt úgy kell elképzelni, hogy választhatunk különböző karakterosztályok közül, és ezeknek megfelelően fogunk a későbbi csatákban, illetve a hajónk irányításában részt venni. Lehetünk sima konszkriptek, vagyis a húsdarálóba küldött gyalogos egység, sniper, járművünk javításait elvégző és a védelmet megszervező mérnökök, a legnagyobb károkat okozó merénylő-szabotőr, vagy akár pilóták, esetleg maga a parancsnok. Ez utóbbi kettő a legérdekesebb: pilótaként miénk a gépezet irányítása, mi szabjuk meg, merrefele mozduljon el a kicsike, és ehhez hasonlók. De ne képzeljünk valami repülő-szimulátorokhoz hasonló irányítást, mert itt annál jóval egyszerűbb (és ebben rejlik nagyszerűsége is) megoldással találkozhatunk, mely nem más, mint egy holografikus térkép, amin kijelölhetjük útirányunkat, és egyéb feladatokat is adhatunk. A parancsnok a hajó lelke, ő fogja össze az embereket, csak ő tudja átlátni a zűrzavart, és utasításaival alakíthatja a csaták rendjét, melyre van is egy szép szó: taktika. Nyilvánvalóan nagyon fontos részét alkotja gárdánknak, mivel nélküle szinte teljesen vakok vagyunk, így a fiúk különös gondot fordítottak arra, hogy a nem megfelelő embereket vagy csalókat bármikor banolhatjuk a szerverekről, melyek „teherbírása" az ígéretek szerint legalább 32 főre fog kiterjedni, játékonként.

Üsd, vágd, nem apád!

Az ellenség hadihajóját többféleképpen eliminálhatjuk. Van a standard Dreadnought vs. Dreadnought küzdelem, melyben az győz, akinek több energiája van, esetleg jól sikerül belőnie annak elosztását. Energiát különböző outpostok elfoglalásával szerezhetünk, mely energiatermelése folyamatos, így egy igazi stratéga hatalmas hangsúlyt fektet a töltőállomások megszerzésére, és azok védelmére is. Az energiaelosztás szintén nagyon jó ötletnek tűnik. A parancsnok ugyanis képes egyes helyekről máshova átcsoportosítani a kakaót, így azt mondjuk a hajtóművekbe pumpálva könnyen eliszkolhatunk az esetleges erősebb ellenfelek elől. Ugyanakkor vonhatunk el energiát a pajzsból, és azzal a fegyvereket táplálhatjuk, így akár egy eleinte vesztettnek tűnő csatából is kikerülhetünk győztesen – tehát nagyon sok múlik a beállításokon, vagyis a stratégiai érzéken. Aki nem preferálja a szemtől szembeni nyílt küzdelmet, annak sem kell félnie, hiszen lehetőség lesz néhány besurranó szabotőrrel megbabrálni a másik érzékeny pontjaiul szolgáló pajzs- vagy energiagenerátorát, így tulajdonképpen a legkisebb fáradtsággal a legnagyobb károkat okozva nekik. De a legeredményesebbek mégis akkor lehetünk, ha minél több outpostot elfoglalunk, és a megnövekedett energiamennyiséget a fedélzeti fegyverekbe implementáljuk.

DREADNOUGHTS C64-EN:

Néhány régi motorosnak ismerősen csenghet a név, ami nem is csoda, hiszen a jó öreg Commodore 64-en is találkozhattunk hasonló című játékkal (többrészes volt), de a nevükön kívül semmilyen rokoni kapcsolatot nem mutatnak egymással, mivel amaz egy kalandszerű game volt, azok közül is inkább a tucatjáték kategóriából. Valószínűleg új kedvencünk nem jut hasonló sorsra.

Nem kell attól sem tartanunk, hogy esetleg nem tudunk együttműködni társainkkal, hiszen egy beépített „hangos" és szöveges kommunikáció könnyen lehetővé teszi az eszmecserét.

Maga a játék lényegében FPS, mivel a stratégiai rész jóformán csak két ember munkáját követeli meg, a többiek a már említett karakterosztályok bármelyikét választva a hajókon belüli küzdelmekben fognak részt venni. Ez nagyon jó, hiszen mennyivel könnyebb elpusztítani egy olyan Dreadnought-ot, melynek legénysége már réges-rég fűbe harapott (a hajókat mindenképp szét kell cincálni, mivel ezért kapunk pontot, bár lesznek más játékmódok is). A harcok kimenetét befolyásolhatja, s kissé komikussá teheti a jetpack használata. Ezt ugyanis minden karakter megkapja, és jó tulajdonsága, hogy magától töltődik újra, ha éppen nem használjuk.

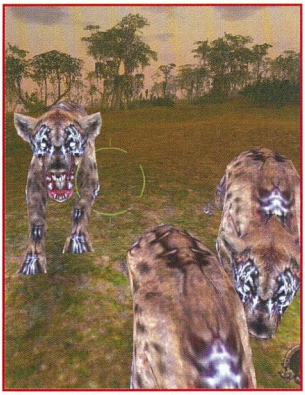
Bár a program multiplayer-orientált lesz, a készítők ígérnek egy nagyon jól játszható egyjátékos módot, intelligens gépi ellenfelekkel, akik remélhetőleg nem birka módjára fognak a vágóhídra menni, hanem komoly csapatmunkával izzasztanak meg minket. Üdvözlendő, hogy kb. 5 különböző faj közül választhatunk, melyek mindegyikéhez más-más harcmodor dukál majd (mivel más-más méretű és erősségű hajóik lesznek stb.).

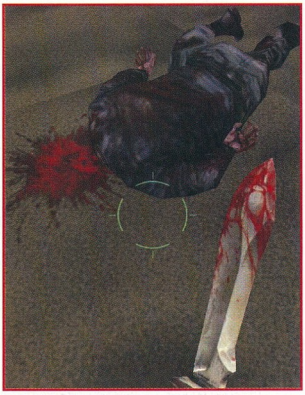
A MaxFx ehhez képest szoftver renderer

A játék motorja a Flex engine nevet kapta, aminek a segítségével tág határok között állítgathatjuk a minőséget gépünk erősségének megfelelően. A fejlesztők igyekeztek úgy megírni a cuccost, hogy gyengébb minőségben is szépen nézzen ki, amit azzal értek el, hogy ilyenkor egyszerűbb, kevésbé látványos textúrákat használ a progi. Képes lesz kihasználni a legújabb videokártyák adta lehetőségeket, és minden benne lesz, amit ma már mindenki megkövetelhet, úgymint látványos külső és belső helyszínek, dinamikusan változó fényhatások, nappal/éjszaka váltakozás stb., stb. Egy új dolog, hogy akár több animációt is képes egyszerre megjeleníteni egy karakteren. Például ha járunk (csontváz alapú modellezés), érthető okokból mozog a lábunk, de itt ugyanakkor vele rugózik az egész testünk, és ha ilyenkor kezdünk bele némi lövöldözésbe, akkor némi rezgő mozgásra is figyelmesek lehetünk.

Modkészítőknek örömteli hír lehet, hogy ha lehetőség lesz rá, készítenek egy publikus, leegyszerűsített editort is a program mellé, így lehetőségünk lesz saját skineket, pályákat, játékmódokat fabrikálni, ha éppen ezt kívánja úri kedvünk. Elkeseredésre adhat viszont okot, hogy a megjelenés még várat egy ideig magára, hiszen még kiadójuk sincs (ami nem hiszem, hogy sokáig lesz még probléma), de bízunk benne, hogy jövő karácsonyra már a Jézuska mellett lehet a fa alatt.

Csuvi





VIVISECTOR
CREATURES OF DR. MOREAU

▸ MÉG NINCS ● ACTION FORMS ● WWW.VIVISECTOR.COM ● BÉTATESZT ◂

AZ ACTION FORMS CSAPATA MEGMUTATJA, HOGYAN LEHET ÚJ SZÍNT VINNI AZ FPS-EK VILÁGÁBA.

Ma sem aludtam, de ezt már az évek során megszoktam. Hogyan is hajthatnám álomra a fejem, mikor már csak egy kis lépésnyire vagyok a megoldástól? Az álmom végre teljesül, sikerül véghezvinnem a nagy feladatot, melyben oly sok munka fekszik, melyért oly sok megaláztatást el kellett viselnem. De a többiek mind tudatlan idióták, hiszen miért is kéne a nagyszerű felfedezéseknek útját állni holmi nevetséges okok miatt, mint például az, hogy nem ismerjük őket eléggé. De hiszen az állatok nagyon intelligensek, sokszor még az embereket is lekörözik! Hát akkor miért ne adhatnánk meg nekik azt, amivel mi is rendelkezünk, és használni is csak alig-alig tudjuk: az emberi intelligenciát. Ők nem olyan balgák, mint mi, lehet, hogy tanulnánk is valamit tőlük, vagy ha nem, az sem baj, hiszen kitűnő harcosokat faraghatnánk belőlük – sokkal jobban irányíthatóak, mint az ember. És ezek mit tettek? Nagy felfedezésemért hálából elüldöztek hazámból egy kicsiny szigetre, és még most is sokan a véremet követelik. De eljön majd az én időm…

Legutóbbi számunkban olvashattatok némi előzetest erről a programról valamelyik ritka jóképű cikkíró tollából, és alig telt el pár hét, a fejlesztőknek hála máris lehetőségünk van élesben is kipróbálni a játékot egy korai, egyelőre még nem publikus, de pofás kis bemutató verzió formájában. A történetet tehát ismerjük – már aki ki tudta bogozni a kusza szálakat bevezetőmből –, így nincs más hátra, mint belevágni a kőkemény akcióba.

Főhősünk csak némi hajókázásra vágyott, semmi másra, de Poszeidón bácsi alaposan keresztbe tett neki: hatalmas hullámokat küldött hajójára, megrongálva annak belső szerkezetét. Mivel a választása csak a fulladásos halálra és a mentőcsónakkal való elmenekülésre korlátozódik, kénytelen volt beérni az utóbbi lehetőséggel, így történhetett, hogy tutajával egy ismeretlen placcra keveredett, Dr. Moreau szigetére…

A kapott változat megpróbálja bemutatni a játék két oldalát, vagyishogy nem csak az esztelen öldöklésen lesz a hangsúly, hanem némi gondolkodás is szerepet kap a cuccban. Ezt egy-egy pálya fogja nekünk bemutatni, melyek hosszúságának arányából azért eléggé jól kivehető, mennyire is gondolják komolyan ezt a „törd a fejed is" adalékot. Mondjuk úgy, hogy a kedves amerikai gyerkőcök sem fognak elakadni túl sokszor benne, mivel a normális ember számára rendkívül primitív feladatokra lehet számítani, mint pl. kapcsolók tologatása és hasonlók. Az első pályán még a hajón találjuk magunkat, és nincs is más dolgunk, mint menekülni. Az első pár lépés után tapasztalhatjuk, hogy itt valami nincs rendben, mintha kisiklana a talaj a lábunk alól. Ez az egyik újítás (nagyszerű ötlet), amelyhez hasonlóval még rengeteg szer összefuthatunk majd a teljes és a preview verzióban egyaránt. Itt éppenséggel arról van szó, hogy a hajónk magatehetetlenül hánykolódik a hatalmas hullámok között, és ennek megfelelően rakták be a fiúk ezt az élethű effektet. Kis esztétikai hiba, hogy bár mi eléggé nehezen tudunk haladni a him-

bálózás közepette, de ugyanakkor a többi tárgy meg sem moccan. Ha kimászunk a fedélzetre, megláthatjuk, mit is tud a grafikai engine igazán, csak arra vigyázzunk, hogy a leeső állunk bele ne guruljon a tengerbe. Hiszen az esőeffekt, maga a hajó kinézete és a tenger hullámai annyira csodálatosak és élethűek, hogy majdnem tengeribeteg lettem. Viszonylag szépen megoldották a be-befröccsenő víz és a partra (ill. hajóra) vetett halak ugrándozásait; kedvet is kaptam elmenni a bárka elejébe és eljátszani a Titanic nagyjelenetet, csak hát nem volt kéznél egy Kate Winslet sem ☺.

Partot érve tovább gyönyörködhetünk a látványban, hiszen itt sem spóroltak a poligonokkal (bár némelyik fa kicsit PSX-es beütésű), a növényzet szinte élő, az ellenfelek kidolgozottságára egy rossz szavunk se lehet, és a mesterségesen megalkotott tárgyak is elcsodálkozásra adhatnak okot (főleg a lezuhant repülő szemügyre vételét ajánlanám, persze csak majd ha a publikus demó is megjelenik ☺).

Itt már a harc fog dominálni, és megismerkedhetünk azzal a félelmetes AI-vel, amihez hasonlót még nemigen láthattunk. Ebben a verzióban a hiénával, a tűzköpő tigrissel, a gorillával és az állatok királyával ismerkedhetünk meg, de ez elég is ahhoz, hogy észrevehessük, nem is vagyunk olyan jó játékosok, mint hittük. Én személy szerint ha Quake 3-mal játszom, sírva fakadnak a Nightmare botok, de itt mégis jó párszor szívtam a fogam, hogy már megint kinyírtak. A dögök ugyanis roppant jól összedolgoznak, kedvenc taktikájuk, hogy míg egy-kettő közülük eltereli a figyelmemet, a többi szépen hátulról ugrik a nyakamnak. Ugyanakkor, ha nem válik be tervük, vagy komolyabban megsérülnek, gyorsan odébbállnak, de ekkor sem érezhetjük magunkat biztonságban, mert ha jóhiszeműen hátat fordítunk nekik, rögtön fenékbe harapnak.

Másik piszkos trükkjük a csapdába csalás. Megesett, hogy előttem és mögöttem elzárta utamat egy-egy energiafal, de hirtelen az egyik oldalsó résből valami fény kezdett előbukkanni. Jó magyar ember módjára megkukkantottam, mi a fene lehet az. Jutalmam: két hiéna az arcomba yóól, és félperces szívmegállás. Aki hajlamos a megijedésre, az inkább nagy ívben kerülje el ezt a gammát, mert a szörnyetegek a Serious Sam-hez hasonlóan a semmiből spawnolódnak (szép magyar szó) elő, csak azzal ellentétben itt olyan helyeken is, ahol nem is számítanánk rá. Az Aliens vs. Predator marine-os pályái óta már kialakult bennem némi paranoia (azóta csak lámpánál merek elaludni ☺), de itt ez mégjobban felfokozódott, és ez azt eredményezte, hogy igen gyakran hátranézegettem (pedig hanghatás is jelzi, ha ellen teremtődik a közelünkben).

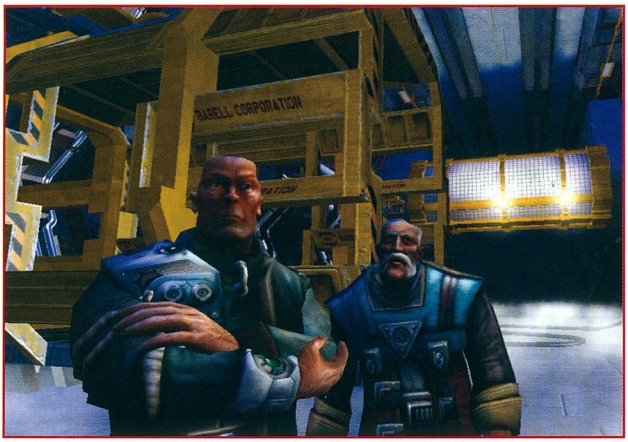
Ha valaki figyel, észrevehet apró jeleket, melyekből kiderülhet, hogy nem is olyan Doom klón ez, mint ahogy az elsőre látszik. Ugyanis többféle karaktert választhatunk majd, melyek fő tulajdonságaikban eltérnek egymástól (életerő, ellenállóság, célzóképesség stb.), de ezek a későbbiek folyamán upgradelhetőek lesznek. Ugyanis minden egyes ellen lemészárlásáért pontokat kapunk, amelyeket elköltheünk valamely képességünk erősítésére, de ugyanakkor befigyelnek különböző bónuszok is, amelyeket olyan dolgokért kaphatunk, mint a gyors egymás utáni gyilkolás, vagy a jó találatarány. Ha megnézzük célkeresztünket, bezony láthatjuk, hogy az nem átall mozgásunk közben elmászkálni, melynek eredménye gondolom egyértelmű: pontatlan célzás. Így hiába futkorászik az állatja az orrunk előtt, ha nem állunk meg, nem találjuk el. Ugyanakkor ez egy eléggé elvetemült húzás is a fejlesztőktől, mert pl. a tigris ellen úgy van esélyünk csak, ha folyamatosan oldalazunk, de úgy általában a hátrálás lesz az, amit gyakran alkalmazni fogunk. A másik gonosz dolog, hogy a kis piszkoknak valami pajzsféleségük van, ami abban a pillanatban bekapcsol, amikor nekünk ugranak, és ha már egyszer a közelünkbe értek, nehéz annyira eltávolodni tőlük, hogy kényelmesen lepuffantsuk őket.

Egyelőre még csak négy fegyver található a játékban, de később ennek többszörösére is számíthatunk, melyek között lesznek teljesen újak is. A mostani négy pediglen: az alig használható kés, az állatirtásra legjobban alkalmazható pisztoly, a távcsöves puska, és a jó öreg shotgun, amelyet ennyire használhatatlan formában már régen láttam. Megjegyezném, hogy itt az élethűséget (már ha erre törekedtek egyáltalán) némileg csorbítja az a tény, hogy a fegyvereket (és nem csak a kést) nem kell újratárazni. Szomorú.

Hangok terén még nem tudok túl sokat mondani, de azok, amik eddig benne vannak, egészen jók (kivéve szegény shotgunt, melynek teljesen kályhacső-hangja van – napi kérdésünk: milyen hangja van egy kályhacsőnek?). Zene terén (már ha annak meri valaki nevezni ezt a prittyegő borzadalmat) nem tündöklöl túlságosan a program, de reménykedjünk benne, hogy kirúgják ezt a japán bennszülött zenekart (ugyanis kb. ilyenek készíthetnek e fajta dalokat), és valami értelmesebb melódiákkal árasztanak el minket.

Mindent összevetve egész kellemesnek ígérkezik eme alkotás, hiszen megvan benne minden, ami kell: szép, mégis gyors grafika, intelligens ellenfelek, érdekes történet, és nem utolsósorban izgalmas játékmenet.

Csuvi



THE Y-PROJECT

▸ WESTKA ENTERTAINMENT ● WESTKA ENTERTAINMENT ● WWW.Y-PRO.NET ◂

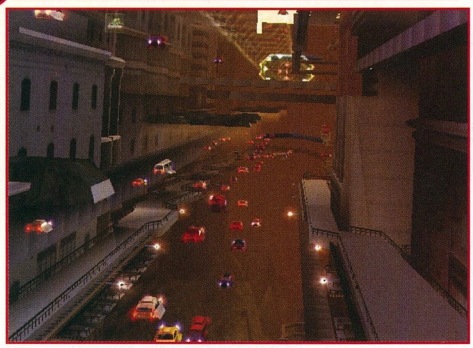
AZ Y-AKTÁK KÖVETKEZŐ EPIZÓDJA STARSHIP TROOPERS-T IDÉZŐ FIRST PERSON SHOOTER-BEN - CSAK NEHOGY MEGFEKÜDJE KÉNYES GYOMRUNKAT E ZAGYVALÉK!

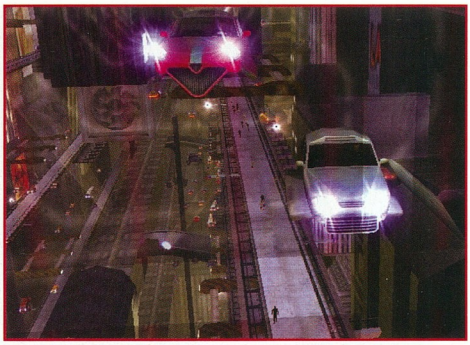
Egy-egy játék intellektuálisan megkapó mozzanatainál mindenkor megfogan bennem a gondolat, vajon mi játszódhatott le egy fejlesztő fejében egy-egy ragyogó momentum kiötlésekor, s vajon magának a gondolatsornak a születése egy hosszantartó, gyötrelmes agyalá(zá)s vagy „csak" valamely isteni sugallat nyomán történő vakbuzgó próbálkozások végtermékének tudható be. Még érdekesebb a kérdés, ha egy, a kreatív szellemiség alapvető jegyeinek teljes hiányát felvonultató alkotóról van szó, hiszen ezen állatfajta a pénzéhes kiadók sürgető ostorcsapásai elől menekülve, végső kétségbeesésében folyton beleszalad a klisék mesterkonyhájának fráziskeltő késébe, sőt, a biztos „tudás" érdekében esetenként még jól meg is forgatja azt magában... (Lásd, illetve NE lásd a Jet Li-féle The One c. mozifilmet). Körülbelül így történt ez a Rayman-től, a Settlers-től és a Battle Isle-tól kifulladt, s a rehabilitációt csak Westka Entertainment névbe való tömörülésben látó fejlesztőkkel is, amikor készülő akció-kalandjátékuk, a The Y-Project hátteréül a Starship Troopers gyilkos rovarseregeinek vad rohamait vették alapul. Bár való igaz, 2003 elejéig még bőven van idejük arra, hogy tudattalan önmarcangolásuk tárgyiasult formája végül egy, a piacra építő jellegű hatást gyakorló alkotásba csapjon át.

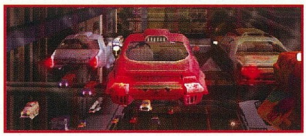
Liturgikus hangvételű próféciák mormolására okot adó bizakodásra máris itt van az Unreal grafikus motorcsalád legújabb, eleddig nevesincs engine-nyúlványa, amely a vadonatúj Karma fizikai modellel karöltve próbál **csendes** fedezéket nyújtani a bezier-görbéktől meghasonlott zsírfejű poligonzabálóknak, illetve az erre perverz örömmel rájátszó hardvergyártóknak. Nem véletlenül emeltem ki a csendes szót, mivel a The Y-Project alkotói eddigi interjúik során drága szerzeményükre csupán a korrekt tájékoztatás kedvéért tértek ki, nem áradoznak róla, mintha valami világmegváltó találmány volna (egyébként is, arra ott van a PR-ügyekben remekül lavírozó Epic Games alelnöke, Mark Rein, elvégre sokkal jobban fest, ha a vér szerinti szülők ömlengenek a béranya kvalitásairól). Ők is tudják, hogy a – kívánt nagyságú dollárzuhatagban realizálódó – elismerést csak a játékmenet kellő változatosságával, illetve azt izgalmas történetfolyamba való helyezésével érhetik el. Épp ezért a gusztustalan ízeltlábúak által megszállt emberi kolónia felszabadításáért nem egy, hanem rögtön két hatalmi oldal fog harcba szállni (éljen az összefogás szent passzusa!), már ha lehet a létesítmény vezetői közül megmaradt védelmi és tudományos miniszter közt feszülő ellentétet gigászi küzdelemnek nevezni. Kettejük gyakran sűrű anyázásokba torkolló szópárbajai ugyanis inkább lehetőségeink felvázolására jók, mintsem a hazaszeretet dicső érzésének lelkiekben történő erősítésére, jóllehet, feljebbvalóink állandó csipkelődései mindinkább feleslegesek lesznek, tekintve az 1:1-es szavazati, illetve a fölényes puskacső-birtoklási arányt.
Teljeskörű autonómiánknak köszönhetően csak rajtunk áll, hogy magunkra öltjük-e a Thief-ből már jól ismert „árnyoldalunkat", akcióhősöket meghazudtoló módon verekedjük végig a terepet, vagy esetleg friss okostojásként legújabb technikai felszereléseinket vetjük be egy kis hack-elés formájában. Rutinosabb Deus Ex-hasítók e nonlineáris játékmenet hallatán gondolom azonnal kisebb-nagyobb RPG-elemekért kiáltanak, és bizony ahhoz, hogy a rendelkezésre álló 16 fegyvernemből egyre többet cipelhessünk magunkkal, vagy hogy könnyedén kiigazodhassunk a ventilátorrendszer szűkös labirintusaiban, szükség is van egy jól felépített fejlődési szisztémára. Evidens, hogy egy balul sikerült behatolás esetén csak a humánusabb – mondhatni gyávább – oldal képviselője képes semlegesíteni a védelmi rendszer cyber-zárait, a vad agresszoroknak meg megmarad a kegyetlen mészárlás, vagy a közelben tartózkodó technikus „Csináld, különben megzúzlak!" jámbor megszólításának lehetősége.

Természetesen a pusztítanivaló makrorovarok terén sem fogytak ki az ötletekből Westkáék, a hivatalos honlapon díszelgő karcolatokból kiderül, hogy merész kreatúrákkal óhajtanak meglepni minket: lesz itt alien-re hajazó, nyurga száskacsökevénytől kezdve rajokban alászálló mutáns szitakötő-falka, halálos méreganyagot fecskendező skorpióhad, de még (fertőzés)veszélyes csótányhorda is. Ösztönvezérelte cselekedeteiket ráadásul korrekt mesterséges intelligencia fogja felügyelni: „elnagyolt" kártevőink állandó kontaktusban lesznek egymással, összehangoltan támadnak, illetve védekeznek, sőt, esetenként még bajbajutott társuk segélykiáltásaira – ha ügyesek voltunk, inkább halálfélelemtől elhalkult sikolyaira – is reagálnak, akár egy reményvesztett öngyilkos kezdeményezés képében!

Puma







BEAM BREAKERS

FISHTANK INTERACTIVE ● SIMILIS ● WWW.SIMILIS.DE/ENGLISH/INTERACTIVE/START.HTML ● BÉTATESZT

VÉGY EGY CSOMÓ, MÁR JÓL BEVÁLT ÖTLETET, FŰSZEREZD MEG ÍZLÉS SZERINT, ÉS TÁLALD A LEGMODERNEBB KÖRÍTÉSBEN – BIZTOSNAK TŰNŐ SIKERRECEPT, EZÚTTAL EGY NÉMET KONYHÁBÓL…

Eme kitűnő magazin lapjain már többször elmélkedtem, milyen népszerű is a játékfejlesztők körében az emberiség – legtöbbször meglehetősen sötétnek tetsző – jövőképéről mesélni. Legutóbb épp a Fishtank által kiadott Aquanox kapcsán tettem ezt, és most szintén ők egyengetik egy új, futurisztikus akciójáték sorsát, melyet a német Similis cég fejleszt.

2374, Neo York, USA. A Big Apple képe mindörökre megváltozott. Az épületek soha nem látott magasságokba emelkednek, odalent mindent behálóznak a csövek és kábelek, a túlzsúfolt metropolisz hatalmas forgalma az antiGrav technológiának köszönhetően a földfelszín fölé emelkedett. A milliónyi „almalakó" lebegő járműve között időnként őrülten száguldozó gépek tűnnek fel. Illegális autóversenyek és egymással rivalizáló gengszterbandák félelmet nem ismerő sofőrjei riogatják a békés polgárokat, nyomukban a rendőrséggel. Ám egy napon idegen érkezik a városba…

Ha valakinek masszív déja vu érzése támad a fentiek olvastán, ne csodálkozzon. Az égbeli sztráda víziója talán a Vissza a jövőbe második fejezetében tűnt fel először a filmvásznon, legutóbb pedig az Ötödik elemben száguldozhattunk a felhőkarcolók között egy szép sárga taxiban. Ez utóbbi filmből a Kalisto gyártott egy játékot, majd legutóbb a Wanadoo készített el egy látványos, kifejezetten a légi autóversenyzésről szóló szimulátort, New York Racer néven. Similisék összegyúrták az előbb felsoroltakat, hozzátettek egy kis Szárnyas fejvadászt, némi Driverst, GTA-t és Midtown Madnesst, és felspécizték a lehető legmodernebb technológiával, melyről talán mindent elárul, hogy az új játék nevével először az nVidia és az Intel hivatalos weboldalain, a GeForce3-hoz és P4-hez ajánlott játékok között találkoztam... (a G3 tulajok például élvezhetik a pixel- és vertex shading, a pixel lightning és az enviromental bump-mapping kínálta plusz élményeket, míg a P4 SSE utasításkészletének kiaknázása 100%-os teljesítménynövekedéssel kecsegtet). Persze a gyengébb vasak birtokosainak sem kell lemondaniuk a játékról, a fejlesztők egy széleskörűen skálázható motorról regélnek, valós fizikai modellről és realisztikus sérülésekről, saját fejlesztésben.

Kalandjainkat Neo York öt kerületében, például az olasz negyedben – Little Italy-ban – vagy Chinatown-ban küzdhetjük végig az ott „uralkodó" bandák kötelékében, amelyek mindegyike 5-5, egyedi stílusjegyű járművet tol alánk (az orosz maffia hatalmas, lomha cirkálói mellett szinte eltörpülnek a japánok apró, jól kezelhető masinái). Tehát mintegy 25 féle-fajta lélekvesztőn próbálhatjuk ki ügyességünket és légi jártasságunkat, melyek között mai, valós négykerekűek „paródiáit" is megtalálhatjuk, így választhatunk például a Dudge V12, Lincoln M3, Acora, CMG Oldsmobile típusok közül is. Több játékmód közül választhatunk: megpróbálhatjuk teljesíteni az egyre furmányosabb pályaszakaszokat megadott időre, megtehetünk pár kört a Quick Race módban, de a legfontosabb a küldetéses főszám, ahol a legkülönbözőbb feladatokat kell megoldanunk – mindezt a zsúfolt égbeli sztrádán és a járókelőkkel tömött magaslati járdák fölött száguldva. (A polgárok a Midtown-hoz hasonlatosan rutinosan lehasalnak és elugrálnak előlünk – sajnos ☺). A küldetések végén némi pénzmaghoz jutva felspécizhetjük aktuális járművünket, ami kezdetben egy pizzaszállító csotrogány, ám később újabb autókhoz juthatunk – vagy versenyen megnyerve azokat, vagy egyszerűen ellopva a nekünk tetsző jószágot.

Érdekes döntésnek tűnik a fejlesztők részéről, hogy egyelőre szó sincs többjátékos üzemmódról, márpedig e nélkül manapság játékot kiadni merész vállalkozás – még egy EA is belebukott egy olyan egyébként kitűnő játékkal, mint az Undying…

A Beam Breakerst valamikor idén tavasszal–nyáron vehetjük kezünkbe, és próbálhatjuk ki ügyességünket – a szerencsésebbek csúcsmodell PC-jüket is – a jövőbéli égi sztrádákon, jövőbéli járművekkel. Jó étvágyat!

}{redenc

GLOBAL OPERATIONS

▸ ELECTRONIC ARTS ● BARKING DOG ● WWW.GLOBALOPSGAME.COM ● BÉTATESZT ◂

AZ ELECTRONIC ARTS EZÚTTAL SEM BÍZ SEMMIT A VÉLETLENRE, ÚJ JÁTÉKÁVAL A COUNTER STRIKE SIKEREINEK MEGISMÉTLÉSÉT TŰZTE KI CÉLJÁUL.

Egy újabb csapatalapú játék érkezett el hozzánk tesztre, melynek címe Global Operations. A kommandós akciójátékok kedvelői valószínűleg már hallottak a Barking Dog eme közelgő produkciójáról. Nem is csoda, hiszen manapság egyre kedveltebb lesz a Counter Strike-féle megvalósítás. Azt hiszem, még ebből a rövidke bemutatóból is ki fog derülni, hogy ez egy jó hasonlat volt ☺. Kezdetnek sajnos be kell ismernem, hogy eredetileg egy nagyobb lélegzetvételű írást terveztünk erről a játékról, de sajnos a verzió nem áll azon a fokon, hogy messzemenő következtetéseket tudjunk levonni belőle. Egy kisebb étvágycsinálónak azonban éppen megteszi.

A játék maga egy olyan first person shooter, amiben mint egy kommandós csapat tagja veszünk részt a világ legkülönbözőbb helyein, hogy rendbe rakjuk az ottani problémákat. Az intro szerencsére már tökéletesen készen van, így elmondhatom, hogy meglehetősen hangulatosra sikerült az alkotás, melyben bemutatást nyernek a játékban választható speciális katonák. Egy-egy küldetésben hatan vesznek részt, így egy-egy ember szerepel mindegyik specialitásból. Ami nagyszerűen van megoldva, hogy az egyes katonák csak a specialitásukkal összeegyeztethető fegyvert használhatják, a többit nem, és még játék közben sem vehetik fel a földről a cuccot. Röviden nézzük át, hogy kikre is számíthatunk, és hogy milyen gyilkolószerszámokkal indulhatunk velük csatába.

Demoman: neve a demolition (pusztítás) szóból származik, így nem lepődünk meg rajta, hogy a robbanóanyagok szakértője. Fegyvere csak a 69A1-es gránátvető lehet. Közelharcban gyakorlatilag védtelen.

Heavy gunner: a nehézgéppuskás fickó természetesen a nagyobb kaliberű cuccokkal rohangál, ilyenek pl. M24SAW, M240G. Közelharcban meglehetősen erős, csak elég lassan mozog.

Commando: őt nevezhetjük a csapat mindenesének, hiszen minden helyzetben jól használható és fegyverarzenálja is széles: AK47, SG550, G36, FAL, stb.

Recon: a Rainbow Six sorozatból már megismert túszszabadítós arcok tartoznak ide. Jellemzőjük, hogy a gyors mozgást részesítik előnyben, így páncélzatuk nem nehéz. Fegyvereik között is a nagy gyorsaságú, könnyű változatokat találhatjuk meg: MP5KPDW, MP45, MP5/10, Uzi.

Medic: a csapat orvosa, aki képes az életerőnket visszaállítani, valamint a súlyosabb sebeinket is ellátni. Fegyverei kisebb megkötésekkel hasonlóak a kommandóséhoz.

Sniper: nem is lehetne meg egy katonai csapat egy jó mesterlövész nélkül. Számos nagyszerű puskával állhatunk ki az ablakba leszedni az arra járókat: Dragunov SVD, HK PSG1, Remington 700.

Az egyes fegyvereket vagy a harcmezőn találhatjuk meg, vagy a küldetések előtt vehetünk belőlük, illetve a kiegészítő felszerelésekből (több lőszer, hangtompító, éjjellátó, távcső). Ezek ára meglehetősen borsos kezdetben, de a küldetések előrehaladtával már egyre jobbakat engedhetünk meg magunknak. A megvalósítást külön meg kell dicsérni, hiszen a napjainkban használatos szerkentyűket építették bele a játékba, azok pontos tulajdonságaival együtt!

A játék két csapat között zajlik (nahát! ☺), ami azzal jár együtt, hogy az egyjátékos módot lenyomították arra a szintre, hogy csupán a többjátékos mód olyan változata, ahol botok ellen játszunk. Ez a jelenlegi verzióban sajnos rá is nyomja a bélyegét a játékmenetre. Elhalálozásunkkor vagy megvárjuk, míg a medic ránk talál, vagy pedig feladjuk összes felszerelésünket, és visszakerülünk az erősítés közé, amit egy helikopter jelképez. Így az ellenfél sem fogy el sohasem, hanem csupán másodpercekre eltűnik a színpadról. Közben ügyködnünk kell, és fel kell robbantani, vagy meg kell ölni, el kell rabolni, meg kell szerezni a küldetésben megadott dolgokat. A pályák egész jók és ötletesek.

Mindezek ellenére egyetlen dolog miatt nem sikerült egy igazán jót játszanom, ez pedig az volt, hogy a játék kegyetlenül lassú. A LithTech motor 2.5-ös verziója még nem lenne annyira rossz, de a tesztelt verzió még messze volt az optimalizálástól, így még alacsony felbontás mellett is szaggatott. Ami annak is betudható, hogy egyjátékos mód révén a processzor kapott egy jó kis számolási munkát, míg kirakta az összes katona AI-ját.

Végezetül annyit, hogy a program jobb lesz, amint nem a 0.18-as verzióval kell játszani ☺. Az már most látszik, hogy nagyon multiplayer-re hegyezik a dolgokat a srácok, és bizony a CS ellenfelének szánják. Ennek sikeressége nemsokára kiderül, hiszen a hivatalos megjelenés március 12. az USA-ban, míg nálunk minderre április elején számíthatunk.

Ch00ler

COMMAND & CONQUER RENEGADE

ELECTRONIC ARTS ● WESTWOOD ● WESTWOOD.EA.COM/GAMES/CCUNIVERSE/RENEGADE/ENGLISH/INDEX.SHTML ● A HÓNAP JÁTÉKA

HAVOC BARÁTUNK KIADOTT FORMÁJÁBAN VÉGRE ELÉRTE A MÉRCÉT, SŐT JELENTŐSEN TÚL IS HALADTA AZT.

A februári számban (amit még persze januárban vetettem papírra, illetve monitorra ☺) volt szerencsém veletek megismertetni a Westwood következő játékát, a Command and Conquer sorozat legújabb tagját, ami ezúttal a first person shooter kategóriában óhajtja meghódítani a játékosok szívét. Azóta eltelt majdnem két hónap, és a fejlesztők feltették a nagy I-re azt a bizonyos pontot. Az amerikai megjelenéssel egy időben megkaptuk a végleges példányt, hogy megszemlélhessük, mi is az, ami azóta változott a játékban.

A progi maradt két CD-n, ami már első ránézésre is hosszú játékmenetet ígér, hiszen az első CD-n az alap dolgokon kívül felkerült az összes küldetés, míg a második CD-n csak a videók terpeszkednek a már megszokott, kiváló minőségű .bik formátumban (+ még egy Medal of Honor demó is ☺) Ez utóbbiakra nem lesz majd panaszunk, de erről majd később.
Ami legelőször szembeötlött, hogy az install-t átszerkesztették a jó öreg C'n'C-s „minden mozog" változatra. Ez továbbra is jelentős előnyökkel jár, hiszen, amíg az install másolja a szükséges file-okat, addig mi megismerkedhetünk a fontosabb szereplőkkel, hiszen a játékban felbukkanó karakterek ott szaladgálnak a képernyő jobb oldalán. Sőt, a teljes térben körbe is forgathatjuk őket. Itt csupán az az egyetlen probléma, hogy ha túl gyors a gépünk és a CD-olvasónk, akkor előbb ér véget az install, mint a bemutató ☺ Persze meg is várhatjuk a végét…

A második dolog, amin egy nagyon nagy adagot fejlesztettek, az a választható opciók a menüben. Egy átlagos játékban találunk egy single-, valamint egy multiplayer opciót, aztán szevasz. Itt rögtön három darab többjátékos móddal is kedveskednek a készítők: normál TCP/IP-s mód, LAN mód, valamint egy gyakorlónak nevezett mód, amiben tulajdonképpen botokkal és botok ellen játszhatjuk a már felülnézetből megszokott C'n'C gammát. A menüben figyel még a szokásos options rész is, ahol személyre szabhatjuk a cuccot. Érdekes, hogy a felbontást és a színmélységet csak „kívülről" változtathatjuk a start menüben található Renegade Config progival. Minden egyéb azonban bentről is elérhető. Persze a profik rögtön itt kezdik a „játékot" ☺.

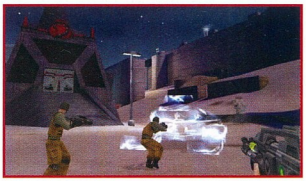
Második pillantásom azonban nem a többjátékos módozatokra esett, hanem az egyjátékos verzióra, ami valószínűleg az alaphangulatot fogja megadni mindenkinek a további netes szereplésre. Mivel itt volt a legtöbb tapasztalatom a korábbi béta kapcsán, ezért nem is tétováztam tovább, és máris szállt kicsiny egerem kicsiny mutatója erre az opcióra. Itt egy további opció kerül elénk, ami azt hivatott kiszűrni, hogy menynyire csirke fokozatban szeretnénk játszani. Komolyabb játékosok kezdhetik nyugodtan

„commando" szinten, míg a földi halandóknak megfelelő egy közepes szint is. A legcsirkébbet nem javaslom, mert az automatikus célzás bevétele annyira rontja el a játék élményét, mint egy rosszul megtervezett multis map (gyk.: nagyon). Ezek után kényelmesen hátradőltem, hiszen egy kis érdekes intro került a szemem elé, amelyben a GDI erők meglehetősen gyéren kezdik az újévet, mert szedik le őket a NOD-os arcok a sziklák közül ezerrel, meg persze rakétavetővel is ☺. Aztán feltűnik egy helikopter, és máris talajt ér kedvenc hősünk, Nick Parker, akit csak Havoc-nak szólítanak a katonák. Róla semmi egyebet nem kell tudni, mint hogy tökéletesen kezel mindenféle olyan alkalmatosságot, amivel embert lehet ölni, vagy fel lehet robbantani valamit. A modora pedig leginkább egy csiszolatlan lópokrócra emlékezetet, de vicces dolgokért sem kell a szomszédba mennie. Szóval teljesen Duke Nukem hangulata lesz az embernek, ha sokáig hallgatja. Ha már máshol nem lehet ilyen filingünk még egy darabig…

Havoc érkezésével persze rögtön bekerülünk a sűrűjébe, ám nagyon nem kell tartani semmitől, hiszen az ellenfelek igazi kezdők és mindenfelé lőnek, csak ránk nem. Valamint társaink is irtanak rendesen. Hmm, azt hiszem itt kezdett feltűnni, hogy mintha egy fokkal jobb lenne az egész program, mint amilyen a múltkor volt. Azonban sokáig nem tudtam nézelődni, mert a csapat máris egy NOD-bázis felé robogott, és lőtt mindenkit, aki az útjába került. A győzelem gyors volt, köszönhetően a nagy túlerőnek, és máris az egyik videórészletet bámultam. Talán ez a legjobb szó rá, hiszen nagyon el van találva a cucc. Pontosan olyan, amilyeneket eddig a Westwood-tól megszoktunk. A hangok tökéletesek, a karakterek jól kidolgozottak, ám ami a legfontosabb, Havoc alakja, mozgása, beszéde pöpecül el van találva (rögtön befigyelt egy screenshot háttérképnek ☺). Azt persze nem is kell említenem, hogy a szájmozgások tökéletesen illeszkednek a beszédhez, és még a legapróbb fintor is jól látszik rajtuk. A másik nagyszerű ötlet az átvezető videókban, hogy teljesen filmszerűek. Itt most nem csak a kinézetre gondolok, hanem a kamerakezelés valami eszementen ötletes és a cselekményt végig dinamikusan tartó voltára, még akkor is, amikor csak a párbeszédek zajlanak. Mindez nem csak azért jó, mert így néz ki, hanem azért is, mert valami iszonyúan a programhoz illeszkedő hangulatot ad az egész játéknak. Ez a rész múltkor még hiányzott, most már ezzel is teljesebb lett a program. Tökéletes munka.

Továbblépve Havoc barátunk bizony kénytelen lopáshoz… na jó, ideiglenes kölcsönvételhez folyamodni, hogy folytatni tudja kalandjait a harcmezőn, és még a katonai rendőrséggel is meggyűlik a baja… Na jó, itt abba is hagyom, mert felesleges lenne a poénokat lelőni a kedves játékostársak előtt. Annyit azonban még hozzáteszek, hogy egy meglehetősen szövevényes, többszereplős történettel (csajszi is van, ofkoz ☺) fogunk megismerkedni a végigjátszás során, és kellemetlen ellenfelekből is akad majd jócskán. Unatkozni garantáltan senki nem fog.

Amint azt említettem, a grafika terén javulás állt be. Ha még emlékeztek rá, legutóbb éppen ez volt az, ami erőteljesen kritizáltam, hiszen az akkori verzió elég nevetségesnek tűnt a mai játékok hátborzongatóan realisztikus megvalósításához képest. Arról nem is beszélve, hogy elég kevés képecskét rakott ki másodpercenként még a GeForce2 is. Örömmel jelenthetem, hogy észbe kaptak a srácok, és az elmúlt hónapban alaposan nekiültek a grafikai résznek. Ez meglátszik mind a táj, mind a katonák kidolgozottságán, az új effekteken, valamint a drasztikus sebességnövekedésen is. Így most már 800x600-as felbontás esetén, teljes kidolgozottság mellett is gond nélkül lehet haladni előre. Természetesen rakhatjuk feljebb is a mércét, de ehhez már egy erősebb hardware szükségeltetik.
A másik fontos összetevő a hangzás. Ezen is tuningoltak egy keveset, bár már a múltkor meg voltam róla győződve, hogy jobb már nem lehet ☺. Azonban most élvezettel tekertem fel a DTT 2200 hangerőszabályzóját olyan hangosra, ami még



nem hágta át a törvényt. Az EAX2, valamint a surround hangzásnak köszönhetően pompásan beleéltem magam abba, hogy éppen ott vagyok a csatamezőn, és a csapatszállító helikopterének rotorjai rögtön leszedik a sapkát a fejemről ☺. A fegyverek ontják magukból a jobbnál jobb hangokat, és még mindig élvezet velük lövöldözni. Ez is jeles.

Apropó fegyverek. Ezt a részt most nem szedem elő még egyszer, hiszen a múltkor leírtakhoz képest jelentős változás nem történt. A számuk pontosan ugyanannyi, mint akkor volt, ami még mindig a „bőség" problémáját vonja maga után. Ugyanez a helyzet az ellenfelekkel is. Itt talán még meg kell említenem, hogy az AI a béta verzióhoz képest is fejlődött. Most már nem állnak tétlenül a NOD-os arcok, amikor a szomszédjukat leszedi az ember egy távcsöves puskával, hanem összegörnyedve igyekeznek fedezéket keresni. A tisztek általában könyörögnek az életükért, ha látják, hogy kilátástalan a helyzetük, aztán, amikor csak tehetik, szépen belénk eresztenek egy sorozatot. Az ellenfél járművei elég jól manővereznek, de szerencsére meglehetősen messze vannak a tökéletestől, így még egy gyengébb harci eszközzel is lehet esélyünk. A nagyobb monstrumok ellen a kézifegyverek nem érnek semmit. Ilyenkor rakhatunk le a megfelelően edzett kis gonosz vigyorral az arcunkon egy-egy bacon-t, hogy aztán jöjjön az isteni haragként végigcikázó ionágyú vagy nukleáris raketa pusztító ereje, ami általában elég jól elcsitítja ellenfeleinket. Ha nem vigyázunk, akkor minket is persze…

A mondandóm vége felé közeledvén be kell hogy valljam, a legutóbbi alkalommal történő tesztkor egyáltalán nem nyűgözött le a program, és szinte biztos voltam benne, hogy a Westwood csupán egy kis szeletet szeretne magának kiszakítani az FPS játékok mára már elég nagyra nőtt sütijéből. Aztán felinstalláltam a végleges verziót ☺. Noha a küldetések kisebb kiegészítésekkel ugyan, de pontosan ugyanazok, mint a béta esetén, mégis valami nagyszerű élmény a játékkal játszani. Mi a titka mindennek? Annak idején a C'n'C újszerűségével káprázтatott el mindenkit, amikor megteremtette az RTS játék fogalmát. Itt erről szó sincs, FPS játékokból lassan már Dunát lehetne rekeszteni, és jórészük csupán egy rövidke hírt érdemel meg állandóan helyszűkében szenvedő újságunk hasábjain. És mégis… A játék egy ízig-vérig akciójáték, annak összes pozitív és negatív tulajdonságaival együtt. Szerencsére a pozitív dolgok lényegesen ellensúlyozzák azt a pár apróságot, ami még mindig benne maradt a játékban (lásd alább). Ehhez jön még hozzá az a nagy adag élmény, amit maga a Command and Conquer világ jelent. Nevezetesen az, hogy a jól megszokott épületek magasodnak fölénk, hogy oldalunkon ott harcolnak a GDI katonái, valamint állandóan a NOD-dal kell farkasszemet néznünk. Mindezek azt eredményezik, hogy ez a világ sokkal precízebben, sokkal élethűben vesz körül minket, mint amit valaha is éreztünk a stratégia játékokban.

Tulajdonképpen hibákról nincs értelme beszélni, azonban már idáig is feltűnt pár apróság, amit talán másképpen kellett volna megvalósítani. Az egyik a térkép, ami még mindig olyan, mintha óvodások rajzolták volna. Ezt nem teljesen értem, hogy miért jó. Talán poénnak szánták. A másik dolog, hogy a sniper rifle annyira erős, hogy elég a katonák testét eltalálni, hogy feldobják a talpukat. Talán egy fejlövés ezt produkálja, de jobb lett volna, ha csak az produkálná a letális hatást. Ide tartozik még az is, hogy távcső nélkül is pontosan akkora hatása van a mesterlövész puskának, mint azzal együtt, így közelharcban is simán szedhetjük le a katonákat egyetlen lövéssel. Ha már ennyire előkerült a cucc, akkor megemlíteném, hogy a zoomolási rendszer nagyon jó, és valójában ez teszi nagyon jól használhatóvá a fegyvert.
A hátrányok között megmaradt, hogy nagyon nagyok a távolságok továbbra is, mi pedig viszonylag elég lassan mozgunk. Ez még felszíni vándorlásaink során nem tűnik fel, mert elég sok jármű áll rendelkezésünkre, de az épületek továbbra is unalmasak tudnak lenni a sok kutyagolás miatt.

Azt hiszem, most értünk a végére. További szavak keresése már csak időpazarlás lenne, és a játéktól venné el az értékes időt ☺. Így összefoglalva azt kell mondanom, a Westwood egy nagyon jó játékot alkotott, és a korábbi problémákat sikeresen megoldották, felnőve ezzel a mai sikerjátékok mellé. Nincs okuk szégyenkezni a Renegade miatt. Mindenkinek ajánlom, aki csak egy kis kedvet is érez, hogy belekóstoljon a C'n'C földi viszonyaiba, és kellemesen akar szórakozni a Havoc Parker kőkemény és poénos kis beszólásaival tarkított nagyszerű akciójátékkal.

Ch00ler

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 200MMX, 32MB RAM, 100MB üres hely, 2MB VGA kártya, hangkártya **JAVASLAT:** Az élvezetes játék alsó határa a PII 300-as CPU, 64MB RAM, 400MB üres hely, és 8MB-os D3D VGA kártya környékén kezdődik.

Havoc
Tökéletes hangeffektek
Hangulat

A grafika nem csúcs
Térkép
Néhány bosszantó apróság

91%

Már kapható legújabb számunk!

Végigjátszások, térképek, guide-ok, megoldások:

Return to Castle Wolfenstein

Wizardry 8

Serious Sam: TSE

Medal of Honor

Soul Reaver 2

Empire Earth

Battle Realms

Atlantis 3

C&C: Yuri's Revenge

Új formátum, a legújabb demo-k 5 nagyobb freeware teljes játék, extrák, különleges programok ...

... nézd meg, tetszeni fog!

Új sci-fi és fantasy lap indult!

A februári szám tartalmából:
Kim Stanley Robinson, Michael Swanwick, Charles de Lint írása
Interjú Harry Harrisonnal

Megvásárolható a sci-fi, fantasy és szerepjáték szaküzletekben

Előfizethető postautalvánnyal:
Átjáró Magazin
1203 Budapest, Mária u. 3.
(Előfizetési díj fél évre: 1350 Ft, teljes évre: 2700 Ft)

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F: 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F: 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

PC.GAMES DVD

Minden, ami téged is érdekel.

SALT LAKE 2002 NYEREMÉNYJÁTÉK

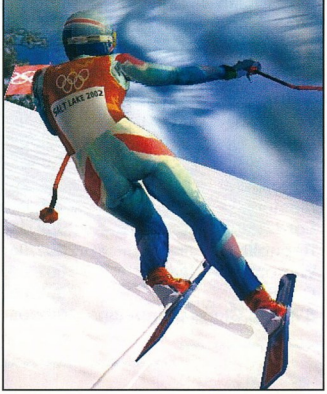
Véget ért a téli olimpia, de megmaradt nekünk a számítógépes adaptáció, erről faggatunk most titeket:

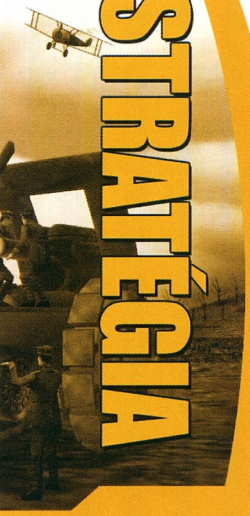
1, Hány ország képviselteti magát a Salt Lake 2002-ben?
2, Ki a kiadója a játéknak?
3, Hány élettel rendelkezünk Classic módban?

A helyes megfejtést beküldők között az Automex Kft. 3 db eredeti Salt Lake 2002 programot sorsol ki!

A megfejtés mellé a 82. oldalon található játékszelvényt kell elküldenetek.

Beküldési határidő: 2002 április 15.
Cím: PC.GAMES - Salt Lake 2002 játék - 1325 Bp. Pf.:315





ANNO 1503

ELECTRONIC ARTS ● SUFLOWERS INTERACTIVE ● WWW.EA.COM/EASTUDIOS/

Bizony tény, hogy ha egy játékból másfélmillió példányt (v)etnek meg a közönséggel, ma már nem feltétlenül a kiváló minőséggel hozható kapcsolatba (lásd Deer Hunter széria). Pedig anno ez egyet jelentett a fejlesztők áldozatos munkájával, álmatlan éjszakáival (bocs, most is egyet jelent, de legtöbbjük meg is érdemli az álmatlanságot…), s esetünkben az Anno 1602-vel. A Némethonban eladási rekordokat döntögető program természetesen nem kerülhette el sorsát, javában készül a következő rész, az Anno 1503, amelyben aztéktól afrikaiig terjedő 9 náció egyikét kell győzelemre vezetnünk a nyersanyagtermelés, illetve a kereskedelem terhelő súlya mellett. Ráadásul, hogy e tradicionálisan száraz tennivalóinkat nehogy idejekorán elunjuk, a játékmenetet olyan kis apróságok fogják színesíteni, mint az élelemhiány esetén standoknál asztalt csapkodó kofák látványa vagy forrongó népünk moráljához mindenkor tökéletesen illeszkedő háttérzene…

MAGIC THE GATHERING ONLINE

WIZARDS OF THE COAST ● LEAPING LIZARD ● WWW.WIZARDS.COM

Azon nagy zsugások, akik „Magic: The Gathering"-szenvedélyüknek már csak korunk nagy hálózatán, az Interneten tudnak minden lelki sérüléstől mentesen eleget tenni, bizonyára örömmel fogadják a hírt, hogy készül a Magic: The Gathering Online, amely a 7. Edition összes kártyáját, chat lehetőséget, biztonságos csereberét, valamint rettegett klánok létrehozását segítő funkciót tartalmazza, természetesen új, továbbfejlesztett szabályrendszerek közepette.

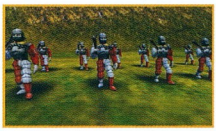
30 ... They Came From Hollywood
31 ... Project Nomads
32 ... Master of Orion 3
35 ... Disciples 2: Dark Prophecy
38 ... Cossacks: The Art of War
40 ... Black & White: Creature Isle
42 ... Hooligans: Storm Over Europe
44 ... Heroes of Might & Magic IV
47 ... Traffic Giant Gold

TARTALOM

WARHAMMER ONLINE

MICROSOFT ● CLIMAX ● WWW.WARHAMMERONLINE.COM

Megvalósulni látszik a Warhammer-rajongók álma, hiszen a Climax egy, a hasonnevű játékon alapuló valósidejű stratégiát kíván létrehozni az Internet mezején. A program a mai kor szellemének megfelelően teljes 3D-ben fog pompázni, a terep, a fantasy ihletésű egységek mind-mind poligongazdag felépítéssel büszkélkedhetnek majd, ráadásul 2004-es színvonalon – tudniillik csak ekkor jelenik meg. Aki viszont még ezt sem tudja kivárni, tévedjen el a hivatalos honlapra úgy 2003 tájékán, mivel a nyilvános béta teszt akkor fog elindulni, amellyel az eddigi információk alapján végre már nem csak amerikai barátaink élhetnek…



1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. HOMM 4	3DO
4. Commandos 2	EIDOS Interactive
5. Empire Earth	Vivendi
6. Settlers 4	Blue Byte
7. Art of Magic	Virgin
8. Etherlords	Fishtank Interactive
9. Patrician 2	Infogrames
10. Starcraft	Blizzard

TOP 10

1914 - THE GREAT WAR

FISHTANK INTERACTIVE ● TRINODE ENTERTAINMENT ● WWW.1914-ONLINE.COM

A Fishtank Interactive a minap egy hivatalos honlap formájában megnyitotta készülő körökre osztott stratégiájának, az 1914 – The Great War-nak a képzeletbeli kapuit, így most már semmi sem akadályozhat meg minket abban, hogy minél több információt és képet gyűjtsünk be leendő, az I. világháború borzalmait felidéző áldozatunkról. Merthogy a website nem a szerénység égisze alatt született, öles betűkkel hirdeti ihletőjének erényeit, melyek két kampány (szövetségesek és németek oldala) több mint 30 Nyugat-Európa hadszíntereire kiterjedő küldetésében és 4 nemzet (francia, brit, amerikai, német) mintegy 60 egységében, valamint a négyszemélyes multiplayer-party lehetőségében fognak realizálódni, majd valamelyik forró nyári hónap közepe felé.

Warcraft 3	2002/06	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/05	GOD Games
Master of Orion 3	2002/04	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/05	Eidos
Warlords Battlecry 2	2002/04	Ubi Soft
O.R.B.	2002/06	Strategy First
SWGB.: Clone Campaigns	2002/05	LucasArts

ELŐREJELZÉS

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

SIERRA ● BREAKAWAY GAMES ● WWW.BREAKAWAYGAMES.COM

A BreakAway Games emberei az elmúlt hetekben valóságos személyiségfejlődésen mehettek keresztül, hiszen alkotói öntudatukra ébredve úgy döntöttek, nem érik be nagynevű fejlesztőbrigádok flegmán odavetett morzsáival (nevezetesen a Cleopatra című Pharaoh, illetve a Paradise Island titulusú Tropico küldetéslemezzel), hanem önálló projekt megvalósításába ölik feles energiájukat, mellyel az evolúció következő lépcsőfokára kívánják emelni a városmenedzselős játékok műfaját. Szent céljuk eléréséhez először is gondoltak egy nagyot, s elvonatkoztatva a nagynevű elődök többségében Európa-központú helyszíneitől, Kína több mint 4000 éves történelmét vették alapul, ami számunkra egzotikusnak ható kultúráját, illetve politikai és gazdasági berendezkedéseit figyelembe véve igencsak dicséretes elgondolás. Nemkülönben a többjátékos üzemmód felvetése a kampányhadjáratok során, természetesen a szokásos nyalánkságok (kereskedelem, diplomácia, kémkedés, hadászat) bájos asszisztálása közepette. Megjelenése év végére datálható.

X-COM: ALLIANCE

INFOGRAMES ● MICROPROSE ● WWW.INFOGRAMES.NET/GAMES/X_COM_ALLIANCE_PC

Az akciódúsabb játékmenetre ácsingózó X-Com rajongók számára 2001 májusa valószínűleg a legsötétebb hónapok egyike volt, hiszen az X-Com: Alliance fejlesztői lassú munkatempójukat ekkor már nem tudták tovább a megjelenési idő eltolásával leplezni, el kellett rendelniük a projekt teljes törlését. Majd' egy évvel az eset után azonban az Infogrames bejelentette, hogy Unreal engine-nel futtatott fps-e köszöni szépen jól van, sőt, hamarosan köreinkben üdvözölhetjük ezen vérszomjas alienekben igencsak bővelkedő programot. Az már csak a sors iróniája, hogy a cég a hírt anno egy szépséges kijelentéssel is kommentálta, miszerint a program fejlesztése a több évnyi belefeccölt munka ellenére sem érte el a kívánt szintet, s ezen sajnos már egy esetleges másik – és mindazonáltal szorgosabb – fejlesztőgárda ténykedése sem tudna változtatni... No comment.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
CLONE CAMPAIGNS

LUCASARTS ● LUCASARTS ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/BATTLEGROUNDS/DEFAULT.HTM

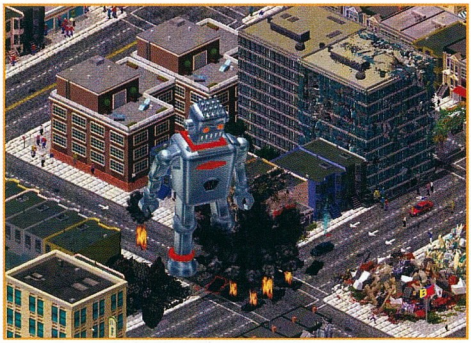
Azt hiszem a LucasArts vezetői ennél hatalmasabb öngólt nem is rúghattak volna, mint amit legújabb SW-köntösbe bugyolált projektjük kapcsán lőttek, hiszen legutóbbi Age of Empires-koppintásuk, a Galactic Battlegrounds első – de a LucasArts eddigi üzletpolitikájából valószínűsíthetően nem utolsó – küldetéslemezének címéül a Clone Campaigns zengzetes címet adták, amit most kivételesen nem az önirónia, hanem a közelgő Star Wars Episode 2 mozifilm inspirált. A korongon két új civilizáció több mint 200 egysége fog helyet kapni, méghozzá 14 egyjátékos küldetés társaságában.

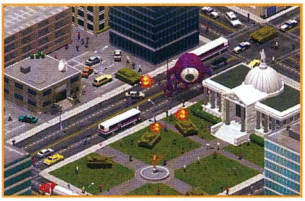
HOTEL TYCOON

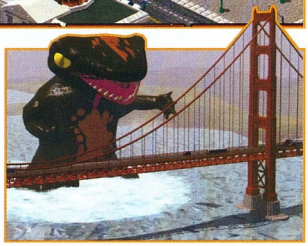
JOWOOD PRODUCTIONS ● ENLIGHT SOFTWARE ● MÉG NINCS

Azt hiszem, Sid Meier a Railroad Tycoon készítésekor menten elásta volna magát, ha előre tudta volna, hogy innovatív játékötletére majdan hány pénzsóvár kiadó fogja rávetni magát. A hosszú évek során hatalmas cukorheggyé dagadt Tycoon-tortából ugyanis a Fishtank, a Ubisoft, a Take2 és a többi nagy pénzkoncentrátum után most a JoWood Productions is szeretné kiharapni a maga szeletét a Hotel Tycoon formájában, amely – mily meglepő – egy átlagos szálloda „szürke" hétköznapjait próbálja a szemünk elé tárni. Merthogy bármennyire is könnyűnek tűnik, a kiszolgálás művészetét egyáltalán nem olyan könnyű elsajátítani, a rokonszenves vendégek közt mindig van egy-két magát jópofának tartó – ám annál idegesítőbb – látogató, aki már egy rossz mintázatú törlőkendő nyomán is hatalmas veszekedésben tud kitörni, a sztárallűröktől korántsem mentes híresség ekről nem is beszélve. A programban egyébként több mint 30 féle építészeti, illetve lakberendezési stílus között válogathatunk, kezdve a klasszikus letisztult formáktól a tüzes, féktelen erotikával átfűtött elemekig, persze a kevésbé igényesek a kispénzű vendégeket megcélozva olcsó motelekre jellemző lepusztult irányzat „színvonalas" termékei után is vethetik magukat.

Az összeállítást készítette: Puma







THEY CAME FROM HOLLYWOOD

▸ OCTOPUS MOTOR ● OCTOPUS MOTOR ● WWW.PHOBE.COM ◂

HETEK VÁLASZTANAK EL CSUPÁN AZ OTOPUS ÚJ RTS-TŐL /RÉM TANULSÁGOS ESET/, ADDIG IS KÖLCSÖNÖZZÉTEK KI A GODZILLA-T. FIGYELJETEK, ÉS TANULJATOK!

Akor előrehaladtával hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy az emberi hülyeség kútjának mélysége véges, ám csalódnunk kell, mert az egyre csak tágul. Kitűnő példa erre az Octopus Motor kétfőnyi személyzete, akik Harold Haxton munkásságát használták fel most készülő akció/stratégia mixük tartalmi részének feltöltésére. „Hol itt az őrület?", kérdezhetnétek. Nos, Harold bácsi a 'killer b', azaz a 'B' kategóriás szörnyfilmek egyik úttörője volt, kétszeresen is. Egyrészt mert szörnyű filmeket csinált, másrészt minden alkotását ugyanaz a mottó jellemezte: „nagy szörny–kis költségvetés". Az '50-es, '60-as években megjelenő, jellegzetes címmel megáldott alkotásait – Attack of the Tin Behemoth, The 52-Feet Woman, Mantis from Atlantis, etc. – a kritikusok minden bizonnyal a mai napig nem heverték ki, ám ha mégis, akkor most a leszármazottakon a sor, hogy hitetlenkedő arccal meredjenek a monitorra – a felsorolt filmek névadó szörnyei ugyanis visszatérnek.

Azt az eszement, de minden bizonnyal népszerű ötletet, hogy ezúttal ne szörnyeket irtsunk, hanem szörnyekkel irtsunk, eddig valahogy elkerülte a bit ördöge. Ismétlem, eddig. Néhány hét múlva történelmet írunk. Amerika hat legnagyobb városában a filmművészet csúfságai életre kelnek. A 'nagyon' magas asszony, a bádogbehemót, variációk óriásra – növény, sáska, pók, tintahal, egyszemű gombócfej, idegen gélcsomag és anyahajó egyetlen közös jellemzővel bír, a 'big'-gel. A tízes skálából kipécézhető szörnyikénket tetszés szerint konfigurálhatjuk, sőt képességeit felturbózva, speciális támadómódszerekkel – halálsugár, toxikus felhő, tüzes lehelet, szuperszonikus sikoly – tehetjük igazi rémmé. Ja, és hogy kik lesznek az ellenfeleink? Hát azok a pici emberkék, akik gyűlölnek minket. Csak azt nem értem, miért? „Ja, hogy a garázson állok. Bocsi ;-). Esetleg odabent volt a nagypapi. Hinnye, ez kínos ;-). Na ebből elég, ha valaki még egyszer sikítani mer, azt megeszem. Én megmondtam... Most bőghettek apuci után… ;-)"

Az emberi faj – szegény táplálékul kijelölt sorstársaink – azonban nem lehajtott fejjel vándorol a hatalmas állkapcsok közé.

A tudósok karöltve a katonasággal komoly üldözésbe kezdenek a SimCity-re hajazó felszínen. Négy különböző korban, a '20-as évektől a modern éráig zajlik a macska-egér harc, eközben a technika folyamatosan fejlődik, így a kezdeti léghajók, mérgező gázok után King Kong rokonai megtapasztalhatják a modern sugárhajtású repülőgépek és a taktikai atomfegyverek erejét is.

A technikai rovatban szereplő 2D-s izometrikus 'látványgenerátor' nem túl biztató, ám az összes szörnyet, járművet, épületet, katonai járgányt 3D-ben modellezték le, s csak utána alakították sprite-okká, így sokkal realisztikusabb, változatosabb animáció a végeredmény, és egyben az esetleges kasszasikert követő folytatásokban nem zárja ki egy komolyabb háromdimenziós 'csodahajtány' megjelenését.

Az irányítást az egérre hegyezik ki, s az egyetlen dolog, amire majd oda kell figyelni, hogy szépségében oly kevéssé megkapó barátunk egészséges, vidám és jóllakott szörny szeret lenni. Cserébe kacagva aprítja konfettivé a várost, zabálja fel a lakókat, mely cselekményét értékes pontokkal jutalmazza a játék. Néha konkrét feladat vár a bestiára, speciális épületek romba döntése vagy tudószabálás, ám többnyire elég, ha a legrövidebb idő alatt a legtöbb kárt okozzuk, és közben annyi homo sapienst eszünk, amennyit csak bírunk.

Tika

TUDTAD-E?

A jövőbe mutató tervek további expanziókat sejtetnek. A Son of They Came From Hollywood például Európa, és világ távolabbi nagyvárosait veszi célba – Tokió, Párizs, London, Moszkva, etc.. A Revenge of They Came From Hollywood más bolygók kedves kis lakóit zargatná. A Back To They Came > from Hollywood az időben szándékozik utazni, az ókori Róma, a középkori Kína, a viktoriánus Anglia és a Vad Nyugat szerepel a célpontok listáján.

PROJECT: NOMADS

CDV ● RADEON LAB ● WWW.RADONLABS.DE

LÉGHAJÓK, REPÜLŐK ÉS ÁMULATBA EJTŐ KÉPI VILÁG VÉGZETES KOMBINÁCIÓJA, AZ URBAN ASSAULT ALKOTÓITÓL...

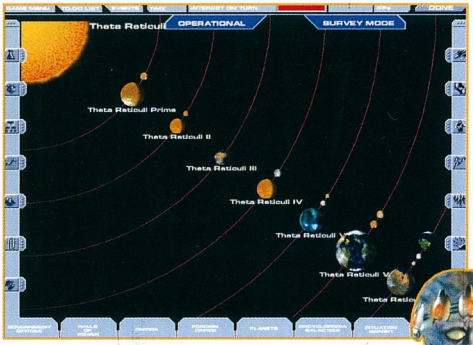
A Radeon Lab berlini kódfaragói az idei nyár melegében komoly támadást intéznek agyunk – illetve annak imitációjának – sláger-rövidítésekkel amúgy is túlterhelt szeglete ellen, hiszen sokféle kavalkádot megértünk már, ám a Project: Nomads-ban háromféle stílust sikerült összecsengetni, amire nem sűrűn akad precedens. A levegő urainak számító nomádok életmódjához ugyanis a tudomány éppúgy hozzátartozik, mint a mágia, emellett városokat építenek, gazdasággal, hadüggyel bíbelődnek, és mellékesen az atmoszféra rettegett harcosai. Ez a végeredmény szempontjából azzal a ködös kategóriai megjelöléssel kecsegtet, amely összevonva a stratégia, az akció és az rpg főnevek első hangzóit, némi tájias kiejtéssel a szalonképtelen szavak szótárát gyarapíthatná, így ezt most nem erőltetném tovább...

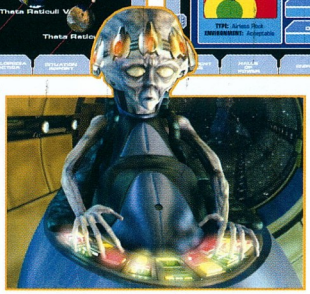
A Nomads világa sok tekintetben különleges, a 'das ist ein unicum' frázis már a felépítés viszonylatában megmutatkozik, hisz nincs hagyományos szárazföld. Apró szigetek úsznak a felhők között, a naptól való távolság függvényében alakítva az életteret. A magasabban lebegők flórája és faunája virágzó, míg odalent a ködben a sötétebb színezetű, kopár, vulkáni felszín a jellemző. A megtelepedett törzseket a Wizard Engineer-ek irányítják, az egymással való kapcsolatuk érzelmi szálainak egyetlen kifejezésmódja pedig a háború, emellett egy rovarszerű idegen faj inváziója borzolja a kedélyeket. A számunkra kijelölt jövőbeli szerep egy ilyen 'Barkács Mágus' bőrébe való átrándulást ígér. A 25 küldetésre szóló kinevezésben sajátos módon keveredtek az ősi módszerek az ereklyegyűjtéssel, póriasabban szólva a varázslat lesz segítőtársunk légi birodalmunk építgetésében. A virágzó városok mellé erőműveket, gyárakat telepíthetünk, amelyeket aztán az értéknövelő beruházások fényében kiépített védelem tesz olyan ellenállhatatlanná, illetve reményeink szerint ellenállóvá. A technológiai fejlesztgetés lépcsőit felkínálva lehetőséget adnak a flottaépítésre, kétfedelű vadászgépek, zeppelinek, valamint e két gép összes szárnyas-vázas-ballonos verziójának legyártására, azon aljas szándéktól vezérelve, mely a Hegylakó és a pécés játékok sajátja: 'Csak egy maradhat!'.

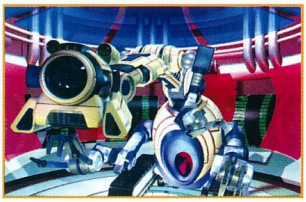
Az eltulajdonítás tényállásának nyersanyag sérelmére elkövetett esete vetíti elő az akció részt, ugyanis ehhez Fogaskerék Potter főállású varázshegesztő személyes közbeavatkozása szükségeltetik, mivel az Ő gépe az egyetlen, amely szállítóeszközként képes funkcionálni a bűntényben. Ezen eseményt third-person nézőszögű, arcade jellegű légicsatákban szeretnék elénk tárni, a környezeti tényezőkben pedig a napszakok váltakozását, az időjárás korrekt kezelését, valamint a fegyverek által kiváltott effektekben való tobzódást ígérik.

A felhővárosok látképét előzetesen felbecsülve szerény véleményem szerint vagy az évszázad legnagyobb átverésével nézünk farkasszemet, vagy hihetünk a tavalyi ECTS best-osztó kritikusainak, és eme biztató előrejelzés a Nebula Device-ként bejegyzett 'házibefőtt' hajtóerő fényes győzelmét vetíti elő az irigységtől szürkülő pixelhalmazok palettáján. A nyílt forráskódú, igen liberálisan 'kezelt' erőforrást bárki letöltheti a készítők weboldaláról, és a nagy mennyiségű tutorial, valamint faq társaságában maga is megpróbálkozhat a szerkesztéssel. A nyári hónapokra beharangozott Project: Nomads sikergyanús repülő szerkezeteit multiplayer támogatás kíséri, s ha a német precíziós gépezet a szokásos formáját hozza, jó kis meglepetésben lehet részünk.

Tika







MASTER OF ORION 3

INFOGRAMES ● QUICKSILVER ● HTTP://MOO3.QUICKSILVER.COM

FŐNIXMADÁRKÉNT TÁMAD FEL HAMVAIBÓL AZ ŰRSTRATÉGIAI JÁTÉKOK KLASSZIKUSA – ÉS A HÍREK ALAPJÁN NEMCSAK A HARDCORE GAMEREKNEK.

Steve Barcia. Nem tudom, hányan kapják fel fejüket e név hallatán, pedig az igazi stratégák imádságoskönyvében ott kell, hogy legyen Sid „Civ" Meyer, Will „Sim" Wright, Chris „Tycoon" Sawyer és Rick „Empire" Goodmann mellett. Barcia a „játékok hajnalán", a DOS-os érában írt két olyan játékot, melyeknek hatása a mai napig érezhető: Master of Magic (1995) és Master of Orion (1994). Ez utóbbi volt az első epikus űrstratégia, és – két „pályatársával" (Civilizations, Warlords) együtt – új fejezetet is nyitott a stratégiai játékok között: máig tartó diadalútjukra indultak a „négyiksz" játékok. A 4X nevét a játékok alapelvét jelentő angol szavakból nyerte: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – azaz felfedezés, terjeszkedés, kitermelés, megsemmisítés. A Master of Orion 2 1996-ban tovább növelte a stílus és a MOO sorozat sikerét. Épp ezért keltett nem kis izgalmat a hír, hogy készül a harmadik rész, mégpedig a nagy elődök nyomában, de teljesen új koncepcióval.

Tatarozás helyett...

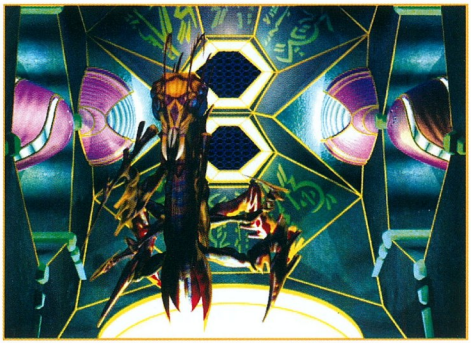
Akik nem ismernék, a MOO egy körökre osztott stratégiai játék, melyben egy hatalmas naprendszert kell felfedeznünk, bolygókat kell kolonizálni, új technológiákat fejleszteni, más birodalmakkal diplomáciai kapcsolatokat kiépíteni – és persze harcolni. Mivel a MOO óta rengeteg hasonló játék jelent meg, azóta kiderültek a műfaj hibái is. A legnagyobb talán az volt, hogy egy idő után a játékos beleesett a mikromenedzselés setét vermébe – miután kolonizáltunk tizenvalahány bolygót, körről körre végig kellett őket látogatni, ellenőrizni, minden rendben van-e, ha nem, javítani, fejleszteni... Ez elvette a terjeszkedés, a hatalmunk kiteljesedése nyújtotta élményt, és szinte „birodalmi rabszolgává" alacsonyított le minket. Nos, a MOO3 fejlesztése a műfajban igencsak járatos (és 17 éve a piacon lévő!) Quicksilver kezébe került, akiknek olyan finomságokat köszönhetünk, mint a Castles, a Conquest of the New World, az Invictus és főként a Start Trek: Starfleet Command. A fiúk szinte szentségtörő tettre ragadtatták magukat: ahelyett, hogy nekiálltak volna újravakolni és festeni, földig rombolták az épületet, és a szilárd alapokra, a használható téglák és építőelemek felhasználásával, modern technológiával, saját ötleteikkel egy teljesen új házat építettek, melynek tetejére májusfa gyanánt feltűztek egy nagy ixsz betűt – az ötödiket, ugyanis Quicksilverék immáron „ötikszes" játékként emlegetik a MOO3-at! Ez az ötödik ixsz pedig nem más, mint az eXperience, a fent említett, a mikromenedzsment miatt elveszettnek hitt élmény.

Mesterséges értelmek

A fejlesztők több helyen is hangsúlyozták, hogy az új játék AI-ja nem egyetlen, az egész játékon átlebegő szellem, hanem milliónyi, hozzánk beosztott és nekünk segítő intelligens „lélek". Az egyik éppen az emlegetett setét veremből húz ki minket, és úgy hívják: vezető.
Ezentúl nem kell végigcaplatnunk minden egyes planétánkon, és pátyolgatni azt és a rajta élőket, mert miután kolonizáltunk egy bolygót, kinevezünk az élére egy kormányzót, aki ezután népünket irányítja, döntéseket hoz – helyettünk! Persze ezek szigorú bürokraták, és azt teszik, amit a helyzet megkövetel: ha népünk gyomra korog, felfuttatják az élelemtermelést, ha határainkat ellenség fenyegeti, megkezdik a haderő fejlesztését – a magasabb szintű stratégiai döntések továbbra is ránk várnak. Jogosan merül fel a kérdés: honnan tudjuk, hogy jól dolgoznak e vezetőink? Ehhez megint végig kell látogatnunk az összes bolygónkat?
A válasz: nem – a Quicksilver kreatív teamje néhány remek új ötlettel siet a segítségünkre.

A király új ruhája

A hasonszőrű játékok másik, főleg a kezdőket elrettentő eleme a képernyőt ellepő ablakok, stratégiai összegzések,



adatlapok néha átláthatatlan dzsungele.
A kaliforniai fejlesztők három nagyszerű újdonsága immáron a kezdőknek is érthetővé és egyszerűen kezelhetővé teszi az MOO3-at. Először is: a játékban bárhonnan bárhova elérhetünk maximum két klikkeléssel! Ha egy bolygót vizsgálva hirtelen hadiflottánkra leszünk kíváncsiak, ezt egyetlen gombnyomással elérhetjük. Ha egy jó kis belakható bolygóra bukkanunk, szintén egy kattintással megkezdhetjük a kolonizáló hajó építését. A második nagy ötlet az úgynevezett „hagymahéj-szerkezet". Ennek lényege, hogy első szinten a játékos elé csak a legfontosabb információk kerülnek. Amennyiben további adatokra van szükségünk, „le kell hámoznunk" a felső réteget, majd még több információért a következőt, és így tovább. Visszalépni az előző képernyőre az ESC gombbal tudunk, így biztos, hogy nem fogunk eltévedni a képernyők között.
A harmadik „mankó" neve: Situation Report (helyzetjelentés), röviden SitRep. Minden kör elején egy ablakban átfogó jelentést kapunk az előző körben történtek okozta változásokról, a kialakult helyzetről, mégpedig fontosságuk szerint rangsorolva. A kritikus helyzet pirossal lesz jelölve – elvesztettünk egy csatát, vagy egyik bolygónkon lázadás tört ki. A sárga a fontos tudnivalók színe, például hogy befejeződött egy kutatási project. A zöld a hasznos, ám nem létfontosságú tényekről tájékoztat, például az imént említett sikeres kutatás után elérhetővé vált újabb fejleszthető dolgokról. Ha tehát a jelentésben azt látjuk, hogy egyik planétánk népe éhezik, azonnal odamehetünk, és megnézhetjük, mi a baj. Lehet, hogy kinevezett vezetőnk csupán pénzzavarba került – egy lézerágyú megépítésén munkálkodik, ám már nem jut elég pénz az élelmiszertermelésre. Ilyenkor jöhet jól a fejlesztők újabb ajándéka.

Technológia

A birodalomépítgetős stratégiai játékok egyik izgalmas része az úgynevezett „technológiai fa". Különböző dolgokat fejleszthetünk ki (ezek lehetnek fontos elméletek vagy konkrét eszközök), majd ezek hatására újabbak válnak elérhetővé – így fejlődik civilizációnk is. Nos, a Quicksilver ismét csak teljesen új alapokra helyezte ezt. Először is kialakítottak két nagy csoportot: Fundamental (alapvető) és Applied (alkalmazott) technológia.
Az alapvető technológiában hat Iskolát alakítottak ki: Energia, Fizika, Matematika és komputer, Biológia, Gazdaság és üzlet, valamint Szociális művészetek és tudományok. Az alkalmazott technológia a gyakorlati megvalósítást jelenti – itt építhetjük meg azt a lézert, melynek elméletét épp az előbb dolgoztuk ki az Energia iskolájában. És itt jön be a képbe az a bizonyos ajándék, amit fent említettem – ugyanis mi szabhatjuk meg az építési project sürgősségét, egyszerű tőkeszabályozással: ha kevesebb pénzt biztosítunk egy adott feladatra, az lassabban készül el, míg teljes pénzügyi támogatásunkkal felgyorsulnak az események – ez persze rejt magában bizonyos veszélyeket, hiszen lehet, hogy az ezáltal megcsappant kincstárból egy váratlan esemény lekezelésére már nem tudunk erőforrást biztosítani.
Minden bizonnyal a fenti felsorolásban sokan csodálkoztak a „Szociális művészetek és tudományok" iskoláján – hogy jön ez ide? Nos, ebben a játékban már nemcsak technikai eszközöket építhetünk majd, hanem bizonyos civilizációs kötelezettségeknek is eleget kell tennünk, például jogi iskolák, pszichológiai intézetek építésével. Ezek megléte, és ezzel együtt népeink fejlettsége aztán a diplomácia terén nyújt majd számunkra nagy segítséget.

Univerzum és diplomácia

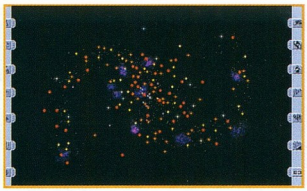
Az első ixsz, vagyis a felfedezés mindig is a legvonzóbb részét alkották a hasonló játékoknak. A MOO3 univerzumában 256 csillag ragyog, ezek mindegyike 8 bolygóval bír, melyeknek 5-5 holdja van. Ez összesen 12 288 kolonizálható világot jelent, ami valószínűleg elég lesz egy kis időre... A „bolygós csapat" a modern csillagászati kutatásokat tanulmányozva rendezte be az Orion szektort, majd a teljes dokumentációt átpasszolta az „alien team"-nek. Ők szintén tudományos alapon kielemezték, milyen létforma képzelhető el egy adott bolygón, az ott uralkodó éghajlati, időjárási és fizikai viszonyok között, majd megalkottak 16 fajt, melyek mindegyike gyönyörű grafikával, komplett történelemmel és természetesen egyedi nyelvvel rendelkezik – ezen is szólal-

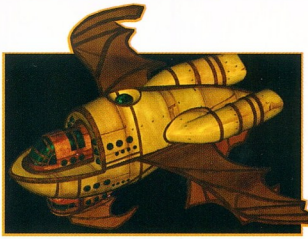
FOLYTATÁS?

A Quicksilver vezetői érdekes nyilatkozatokat tettek a különböző fórumokon. Arra a kérdésre, hogy lesz-e újabb MOD rész vagy kiegészítő lemez, annyit válaszoltak: ha elég nagy lesz a kereslet a MOO3-ra, az Infogrames minden bizonnyal megfontolja a dolgot... És ugyanez volt a válasz egy még izgalmasabb felvetésre is: a MOO3 üzleti sikere elvezethet akár a Master of Magic 2-höz is! Mit lehet erre mondani? Vegyetek a játékból, sokat!

TUDTAD-E?

Meglehetősen érdekes a MOO3 története. Pár éve az ügyeletes E3-on játékkiállításon Michael Mancuso, a MicroProse producere és William C. Fisher, a Quicksilver elnöke beszélgetésbe elegyedtek. Előbbi a Mechwarrior 3-t, utóbbi a Star Trek: Star Fleet-et fejezte be éppen, és új témát kerestek. A Master of Orion-t Mancuso vetette fel, és rögtön meg is állapodtak a project beindításában. Ám a MicroProse-t hamarosan felvásárolta a Hasbro Interactive, akiket aztán az Infogrames kebelezett be, élén egy, a Maxistól frissen távozott producerrel: Michael Mancusóval...





nak meg, amikor találkozunk velük. Innentől veszi át a szerepet a diplomácia, és ezen a téren is alapos változásokkal találkozhatunk. A legfontosabb egy négyes skála: a Natural Relations (természetes kapcsolatok) egy állandó érték, a játék során nem változik, ez jelzi a két nép alapvető viszonyát. A Casus Belli (háborús ok) meglehetősen változékony, ez ugyanis azt tükrözi, népünk mit gondol a másik fajról. Ennek ellentettje a Perceived Image, mely a másik faj által rólunk kialakított képet méri, a Current Relations (pillanatnyi kapcsolatok) pedig a fennálló helyzetet jelzi. Ezen mutatók határozzák meg a tárgyalások menetét, és alaposan befolyásolják annak kimenetelét. Ám az se mindegy, milyen hangnemben fordulunk a másik félhez – az előző részben elég érdekesen adta ki magát, hogy szövetségesünktől követelni kellett dolgokat. A MOO3-ban ezzel szemben könyörögnetünk, kérhetünk, érvelhetünk, állíthatunk valamit, vitatkozhatunk, kijelenthetünk, és végül követelhetünk. És ha a szép szó nem segít…

Világok háborúja

A MOO3-ban a háború három fajtáját különböztethetjük meg; az első kettőből – Total War (totális háború), Limited War (korlátozott háború) – viszonylag könnyű kikeveredni tárgyalásokkal, békekötéssel. Nem úgy a harmadik fajtából. Ez a Holy War, a Szent Háború, melynek célja a másik faj totális elpusztítása és kiseprűzése minden létező galaxisból. És itt jön a legelképesztőbb kijelentés: az új részben a csaták valós időben zajlanak! De itt ne egy Homeworld-féle „klikkfesztiválra" gondoljunk. Egyszerűen létre kell hoznunk úgynevezett Task Force egységeket (fordítsuk így: célfeladatra kijelölt erők), amelyeknek a csatában adott feladatot kell végrehajtaniuk – a többi a kapitányok dolga (ismét csak az AI által vezényelve), a miénk csupán a felügyelet, az ellenőrzés. Az esetleges közbeavatkozással azonban csínján kell bánnunk – a Quicksilver ugyanis megcsavarta a játékot egy IFP-nek (Imperial Focus Points) nevezett pontrendszerrel. A játék alapfilozófiája: „Bármit megtehetsz, de nem mindent". Ennek szellemében vezették be az IFP-t, amelyből minden tevékenységünk levon pár egységet – így okosan kell terveznünk, mit teszünk az adott körben, hogy minden fontos lépésünkre fussa a pontokból.

Sokan egyszerre

A MOO3 többjátékos üzemmódja sem mindennapi élményt ígér, a fejlesztők ugyanis egyetlen apró ötlettel eliminálták a hasonló játékok problémáját – nevezetesen, hogy mindig végig kellett várnunk, amíg mindenki lép. Az új részben ugyanis a maximum 8 játékos egyszerre teszi meg a maga lépését! Miután ez lezajlott, a gépek elvégzik a kiértékelést egy előre beállított szabályrendszer szerint – háború esetén például először az űrbéli történések zajlanak le, majd ha ennek „bolygófelszíni" hatása van, az ottani dolgok és így tovább, majd az egész végén mindenki előtt megjelenik a SitRep, vagyis hogy mi történt az előző körben – és jöhet az újabb forduló.

Zárszó

Kevés a rendelkezésre álló hely, hogy minden fontos újdonságát elmeséljem a Master of Orion sorozat legújabb részének – az angolul tudók hihetetlen mennyiségű háttéranyagot találnak a hivatalos weboldalon. A végére engedtessék meg egy megjegyzés a cikkírótól: talán érdemes lenne ezt a játékot magyarul is megjelentetni, hiszen idehaza az Imperium Galactica jóvoltából szép rajongótábora van az űrstratégiáknak. A MOO3 mindenképp sikerváromanyos darab, amelyet talán már az idei év közepén a kezünkbe vehetünk.

]{redenc

A NAGY ELŐD A TIÉD LEHET!

A Master of Orion elődjét még a kilencvenes évek elején, Star Lords néven írta meg Steve Barcia, melyet a stratégiai játékokra mindig is vevő MicroProse adott ki – némi csinosítgatás után – Master of Orion néven, 1994-ben. Az új rész tiszteletére ezt az immár kultikus játékot, a „MOO"-t a szerzők szabadon letölthetővé tették, íme a közvetlen link:
http://moo3.quicksilver.com/game/starlords.html

KNIGHTSHIFT

ZUXXEZ ENTERTAINMENT ● REALITY PUMP STUDIOS

Úgy látszik, már a Reality Pump Studios is kezd behódolni a korábban még csak különcködésnek tartott, ma már azonban elengedhetetlen feltételként jegyzett íratlan szabálynak, miszerint egy játék sikere egyenes arányban nő a benne megtalálható műfajok számával, hiszen készülő valóside-jű stratégiájában, a Knightshift-ben jó néhány RPG-elem fogja színesíteni a játékmenetet. Mindez persze még nem ad okot arra, hogy megbocsássunk a kissé butuska háttértörténetért, amelynek kezdő képsoraiban egy küldetéstudat nélküli királyfi, Mirko áll, s aki egész eddigi éveiben a hercegek szokásos életét vallhatta magáénak. Ám míg ő valahol a távolban mészárolta egykedvűen a szörnyeket, egy gonosz mágus magához ragadta a hatalmat hazájában, éltes apját letaszítva a trónról s romlást hozva az egykor virágzó birodalomra. Mirko a hír hatására természetesen azonnal az ellenállók (már ami megmaradt belőlük) élére áll, hogy egyszer s mindenkorra visszaállítsa apja dicső királyságát – illetve, hogy legyen miből finanszíroznia költséges kiruccanásait.

Puma

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

TAKE 2 ● STRATEGY FIRST ● WWW.DISCIPLES2.COM

NEVENDAAR ISMÉT VESZÉLYBEN. VAJON ÉRDEMES MEGMENTENI? A VÁLASZ HAMAROSAN ÉRKEZIK, HISZEN A MEGOLDÁS A KEZÜNKBEN VAN A DISCIPLES 2 KÉPÉBEN

Egy évtizeddel a Nagy Háború után járunk. A világ négy hatalma e hosszú ütközet után sem kötött békét. Az emberi Birodalom, a törpe Hegyi Klánok, az Elátkozottak Légiói és az Élőholtak serege közti ellentét ismét fokozódik. A konfliktus egyre nagyobb méreteket ölt, miközben a világra egy sötét prófécia árnya borul…

Ezzel a történettel indul a Disciples 2. Az első rész (Disciples: Sacred Lands) mindössze 3 évvel ezelőtt jelent meg, de nem keltett túl nagy feltűnést, annak ellenére, hogy igen eredetire sikerült, és megvolt benne minden, ami a toplisták élére röpíthette volna. A mérsékelt siker nem szegte a készítők kedvét, nekifutottak még egyszer – és már az elején le kell szögezni, érdemes volt így dönteniük.

Az első, ami biztosan mindenkinek feltűnik, A GRAFIKA. Csupa nagybetűvel, mert ez a program igen magasra tette a mércét. A grafikusok beleadtak apait-anyait a program készítése során, és gyakorlatilag művészi szintű, profi munkát adtak ki a kezükből – mindezt úgy, hogy nem megy a kezelhetőség rovására. Mindenhonnan árad a fantasy hangulat: a főtérképen nyüzsög az élet, madárrajok szállnak, szökőkutak csobognak, vízesések omlanak alá. A játékban létező lények megjelenése hibátlan. A lovagok méltóságteljesek és erősek, a papokról sugárzik a könyörület és a szelídség, míg a démonok és más túlvilági szörnyetegek szinte félelmet keltenek a szemlélőben. Mindez nemcsak az állóképekre igaz – az animációk és grafikai effektusok szintén lenyűgözőek. A lények mozgása valósághű (már ha lehet ilyet mondani a valóságban nem létező kreatúrák esetében), méreteik arányosak, hangjuk is remek. Nem egy játékkal találkozhattunk már, ahol a rettenetes fődémon úgy mozgott, mint egy 80 éves tüdőbajos néni, és a hangja hasonló volt egy hasmenéses varangyosbékáéhoz. A stratégák ilyenkor legfeljebb megrántják a vállukat – „ha jó a játék, ez még belefér" felkiáltással. A Disciples 2-nél erre nincs szükség, mert ezen a területen egyszerűen tökéletesre sikerült. A teljes képhez hozzátartozik, hogy a látványt nem csúcsszuper 3D kártyák hozzák létre – ez a program igazi kézi műalkotás. Talán egyetlen rossz szó érheti a ház elejét, nevezetesen a fix 800*600-as felbontás, de szerintem ez csak a nagyobb monitorral rendelkező, kritikus szemű játékosokat zavarhatja.

A játékban lévő átvezető filmek már nem sikerültek ennyire jól. Nagy részük nem is igazán nevezhető filmnek, mivel többnyire kisebb-nagyobb állóképek folynak egymásba, bár akad egy-egy animáció, valamint a bevezető film, ami javít valamit az összképen. A narrátor hangja szokványos – nagyon erőlködik, hogy a történethez méltó hangulatot visszaadja, de inkább unalmas, mintsem érdeklődést keltő, függetlenül attól, hogy a történet önmagában még érdekfeszítő is lehetne.

A külcsín után nézzük a játék tartalmát! Első ránézésre a Disciples 2-t a manapság oly népszerű Heroes of Might and Magic sorozathoz lehetne hasonlítani. Adva van egy világ, tele városokkal, varázsenergia-forrásokkal, bányákkal meg egyéb felderítendő épületekkel. Miközben igyekszünk elérni a

küldetés fő célját, ami lehet például egy ellenséges város elfoglalása, egy szembenálló uraság jobb belátásra térítése vagy egy szövetséges hős megmentése, utunkba gyakran ellenséges vagy semleges szörnyés emberhordák kerülnek, akikkel a nézeteltéréseket csatákban rendezhetjük le.

A városok megszerzési módja egyértelmű (bemegyünk és leverjük a helyőrséget), a többi hasznos épületet birodalmunk határainak kiterjesztésével vonhatjuk uralmunk alá. A térkép városaink körül idővel automatikusan a fajra jellemző arculatot veszi fel – az embereknél ez zöldellő erdőséget jelent, míg a hegyi törpék esetében havas vidékké változik a táj. Így nő birodalmunk mérete. Akié a föld, annak fog termelni a rajta lévő bánya illetve aforrás. Nemcsak városokkal lehet területet szerezni: minden fajnak van egy speciális egysége, ami képes arra, hogy némi arany ellenében letegyen egy varázspálcát a térképen bárhová, ami szintén képes átalakítani a körülötte lévő vidéket. Így akár az ellenség birodalmának a szívében is szerezhetünk erőforrásokat – már ha el tudunk jutni odáig. Vannak semleges épületek is: boltok, melyekben mindenki vásárolhat, elhagyott kastélyok és barlangok, ahol a bent lakó szörnyek legyőzése után jó eséllyel találhatunk egy varázstárgyat vagy némi készpénzt.

A városokban tudunk csapatokat alakítani. Elsőként minden esetben egy vezérre van szükség – aki a varázsló, harcos vagy íjász kasztba tartozhat. Mellékük kerülnek a segítők, fajonként négyféle közkatonából kiválasztva. Ez első látásra nem tűnik valami soknak, de a harcok során mindenki tapasztalati pontokat kap, idővel pedig szintet lép. Ez vezérek esetében az RPG játékokból már jól ismert több HP, nagyobb sebzés és választható extra képességek (például különféle varázstárgyak, tekercsek, zászlók használatának lehetősége) formájában jelenik meg, de a többiek esetében a változás azt jelenti, hogy valami mássá alakulnak át. Hogy pontosan mivé, az a fővárosban felépített épületeinktől függ. Például okáért emberekkel játszva, az alap harcos (Squire) életerős lovaggá (Knight) fejlődik a következő szinten, ha istállónk (Stable) van, ellenben ha a várbörtönt (Dungeon) választjuk, akkor a harcosból bűbájra érzéketlen boszorkányvadász (Witch Hunter) lesz. A két dolog kizárja egymást – tehát vagy börtönt építünk, vagy istállót, ezért érdemes jól átgondolni, mit is választunk. Említést érdemel még a tolvaj, aki egymagában kóborol a vidéken, és képes kikémlelni az ellenséges csapatok összetételét, esetleg méreg használatával le is tudja gyengíteni őket, de akár kihívhatja a csapat vezérét párbajra. Ha a játék elején Guildmaster lordként indultunk, akkor tolvajunk még a többiek harcrendjét is képes összezavarni, és arra is van esélye, hogy orvul meggyilkoljon valakit.
Fontos, hogy újonnan minden esetben csak alapszintű segítőket fogadhatunk fel, a fejlődéshez pedig mindannyiuknak csatákban kell tapasztalati pontokat gyűjteniük. Ennek az ötletnek a következtében a pályák során szinte minden lényünk a szívünkhöz nő, mert sokat kell foglalkozni velük, hogy megerősödjenek. Ez egészen személyessé teszi a játékot, és szintén hozzájárul a játék RPG hangulatához.
Az újak felnevelése néha nehézségekkel jár – főként akkor, ha egy küldetés közepén szeretnénk valakit felfejleszteni. Ugyanis ilyenkor már legyőztük a pályák elején lévő, viszonylag gyenge szörnyeket, ezért a frissen felvett zöldfülűnek is olyan csatákban kell részt vennie, ahol egy kezdő túlélési esélyei már nem túl nagyok. Mivel a pályákon megszerezhető tapasztalati pontok mennyisége korlátozott (nem termelődnek újra a legyőzött semleges seregek, és véletlenszerű találkozások sincsenek), küldetésenként egy-két, rögtön a kezdésnél felfogadott csapatnál többel nem is érdemes nyomulni, mert különben nem lesz elég XP a maximális szint eléréséhez. A játék közepén és végén toborzott csapatok legfeljebb városok őrzésére (itt a város fejlettségi szintjétől függően a védők bónuszt kapnak), vagy egy túl erős ellenséges csapat legyengítésére jók. A vereség ez utóbbi esetben szinte biztos, de mivel a harcban bevitt sebek maguktól nem gyógyulnak, az utánuk jövő főerőinknek már könnyebb lesz a dolguk. Megjegyzendő, hogy nemcsak mi kapunk XP-t győzelem esetén, hanem a játékban lévő összes szereplő, még a semleges csoportok is, úgyhogy csak mértékkel használjuk ezt a módszert, nehogy a nagy gyengítés közepette az ellenfél szintet lépjen.

Karaktereink elhalálozása gyakori esemény, egy-egy keményebb csatában óhatatlanul jobblétre szenderül valaki. Szerencsére a feltámasztás és gyógyítás olcsó, és nem jár különösebb mellékhatással (a mi lelki sérüléseinket kivéve). Csak fel kell használni egy megfelelő varázsitalt, vagy a csapat maradékával vissza kell menni egy templommal rendelkező városba. Legrosszabb esetben még mindig ott van a Load Game nevű varázslat, bár tapasztalataim szerint könnyű elviselni a feltámasztás és gyógyítás nem túl magas költségeit.

Fantasy környezet lévén a mágia sem maradt ki a programból, ami elsősorban a fő térképen alkalmazható stratégiai varázslatok használatában nyilvánul meg. 4 féle mana van a játékban, melyeket a pályán lévő forrásokból kapunk. Népenként 24 varázslat áll rendelkezésre, melyek között találhatunk támadó, védekező és megidéző mágiát is. Fontos megemlíteni, hogy minden varázslatot körönként csak egyszer (ha Mage Lordként indultunk, akkor kétszer) alkalmazhatunk, ráadásul használat előtt itt is mindent ki kell fejleszteni a megfelelő épületben. Szerencsére a varázslatokról

A GRAFIKUSOK TITKA

Mitől lett ilyen jó a grafika? A grafikusok vezetője, Patrick Lambert elárulta, hogy Nevendaar arculatának megalkotásakor sokat segített a földön lévő sokféle kultúra áttanulmányozása. Például az Elfeloett Hordák grafikájára az ihletet a Balinéz szigetvilág művészete és vallása adta. Alexandre Rodrigue, aki elsősorban a térkép és a csaták megjelenítésén dolgozott, más segítséget használt munkája során. Ő már a munkahelyén igyekezett különféle tárgyakkal és rajzokkal a játék hangulatához hasonló légkört teremteni. „A Legions of Damned stílusának kialakításakor semmi sem adott jobb ihletet, mint egy teljes hangerővel bömbölő Celine Dion album" – mondta egy interjú során. Ha ezt Celine hallaná…!

minden szükséges információ megtalálható a programban, így mindenki könnyedén el tudja dönteni, mire költi a pénzét és manáját.

Taktikai harc igen egyszerű, de mégis változatos és szórakoztató. Maximum 6-6 lény ütközik meg egyszerre. Mindkét oldalon 2 sorban lehet elhelyezni a csapattagokat, ezt még a harc előtt kell megadni – a helyes beállítás természetesen az „ütőgépek előre, varázslók hátra" módszer. Minden körben mindenki egy dolgot tehet, vagy a rá jellemző egyetlen módon üt/lő/varázsol/bénít/gyógyít, vagy pedig védekezik (ez alapesetben annyit tesz, hogy a rá irányuló támadás csak a felét sebzi), mozogni nem lehet. A harcban résztvevő vezérek ezen kívül a kezükbe adott két tárgyat (például gyógyító ital, varázstekercs) is használhatják. Rájuk egyébként még más tárgyakat (védelmező amulettek, sebzést növelő zászlók) is pakolhatunk, amelyek automatikusan kifejtik jótékony hatásukat. Érdemes ezekből minél többet összeszedni a küldetések közben.
Egy lény vagy csak a mellette állókra támadhat, vagy bárkire, továbbá a támadásának 1 vagy több célpontja lehet. A támadás nem mindig károkozást jelent, egy gyógyító például nem meglepő módon gyógyít, amit nyilván saját csapatunkra kell alkalmazni. Mások például „csak" bénítanak vagy elementálokat idéznek, ami nagyon hasznos képesség, de önmagában nem elegendő a győzelemhez. Mivel nincsen univerzális, mindenek felett álló és mindenre jó karakter, a győzelemhez kevert csapatokat kell alkalmaznunk. A játékban egyébként közel 200 féle kreatúra szerepel elég változatos tulajdonságokkal, így sokféle összeállítással lehet találkozni. Emiatt sokszor megeshet, hogy míg kedvenc csapatunk ez egyik csatában biztosan és könnyedén nyer, egy másik esetben esélye sincs a győzelemre. Mint a játék során szinte mindenről, a lényekről is kérhetünk részletes leírást az egér jobb gombjával, ami sokat segít a megfelelő stratégia kidolgozása közben. Hasznos minden csata elején megvizsgálni a szemben álló fél katonáit és eltölteni egy kis időt nyerő taktika kidolgozásával. Megkönnyíti a dolgot, hogy a harcban a véletlen szerepe kicsi, így egy kis matematikával elég pontosan ki lehet számolni a várható eredményt.

Csatában a gépi intelligencia már normál fokozaton is könyörtelennek nevezhető. A támadásait összpontosítja a leggyengébb vagy a legveszélyesebb ellenfeleire – és egészen halálukig támadja is azokat. Szereti már a harc elején elintézni a kevés életerővel rendelkező varázslókat illetve gyógyítókat, hogy azután a támogatás nélkül maradt harcosokkal végezzen. Nem harcol mindhalálig, mert ha vesztésre áll, akkor tervszerűen visszavonul, először az értékesebb egységekkel menekülve. A térképen a helyzet már nem ennyire jó. A gép néha szó nélkül hagyja, hogy akár egy gyenge csapatunkkal is végigbóklásszuk a területet, és sokszor még a fővárosa közelében lévő forrását is ellenállás nélkül elfoglalhatjuk. Az sem ritka, hogy bivalyerős csapatával csak fel-alá mászkál, mintha nem lenne megengedve neki, hogy támadjon. Ez utóbbi egyébként valószínűleg nem véletlen, mert a küldetések során gyakori, hogy a gép erősebb csapatokkal kezd, és ha egyből támadna, a tisztelt játékos rögtön elvérezne.

4 kampányban (Saga) tehetjük próbára magunkat, melyek mindegyike 7-7 küldetést tartalmaz, és a világon lévő négy faj szemszögéből meséli el a sötét prófécia történetét. A küldetések lineárisak, egy-egy pálya megnyerése jó néhány órába telik. Minden küldetés végén egyetlen hőst és 5 tárgyat átvihetünk a következő pályára.

Sajnos más lények nem tarthatnak velünk, emiatt a küldetések első fele arról szól, hogy a hős mellé fel kell fejlesztenünk néhány segítőt, akik többnyire alacsony szintről indulnak. Ez könnyen unalmassá teheti az egyébként változatos, eseményekkel teli játékot, mert egy idő után kiábrándító, hogy mindig elölről kell kezdenünk seregünk fejlesztését. Talán a játékidőt próbálták a fejlesztők ilyen módon megnyújtani ahelyett, hogy több pályát terveztek volna.
Akinek a történetek végigjátszása nem elég, az 20 önállóan játszható scenariót is kipróbálhat, illetve végigjátszhatja mindezt 3 különböző Lord (Mage, Warrior, Guildmaster) stílusában is. Természetesen nem maradt ki a szokásos hálózati illetve „hot seat" játékmód sem, a mellékelt küldetésszerkesztő pedig garantálja, hogy hamarosan sok házilag késztett pályán is nyomulhatunk.

Mit is lehetne összegzésként mondani? Aki kedveli a körökre osztott fantasy jellegű stratégiát, mindenképpen vessen rá egy pillantást – ha másért nem is, legalább a grafika miatt. Nincsenek benne forradalmi újdonságok (főleg, ha az első részt is figyelembe vesszük), de minden a helyén van. A játék könnyen megtanulható, egyszerűsége ellenére is változatos, a küldetések hossza miatt azonban csak azoknak fog bejönni, akik hosszú órákra le tudnak ülni a gép elé.

SzabFer

DISCIPLES 2 - HÁROMSZOR?

Egyszerre 3 verziója is kijött a játéknak. A sima verzió mellett létezik egy Collector's Edition is, amely 5 extra küldetést tartalmaz. Ezen túlmenően ennek a dobozában megtalálható egy harmadik Disciples 2 is, aminek az alcíme Blades of War. Ahhoz, hogy ezzel játsszunk, még számítógép sem kell – ugyanis ez egy kártyajáték, amely szabályait tekintve nagyon hasonlít a híres Magic: The Gathering gyűjtögetős játékhoz. A dobozban alapból 180 kártya található, ami a készítők szerint elegendő akár 4 Disciples mániában szenvedő rajongó tüneteinek az enyhítésére.

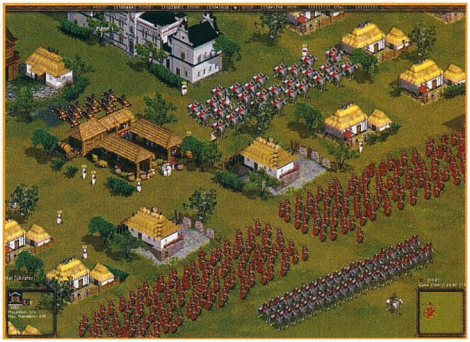
ÉRTÉKELÉS

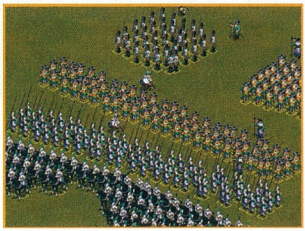
MINIMUM CONFIG: PII 233Mhz, 32MB RAM, 400MB HDD, Windows 95
JAVASLAT: PII 300Mhz, 64MB vagy több RAM, de igazából ehhez a játékhoz az alapkonfig is megfelelő

Szuper grafika
Egyszerű, de nagyszerű szabályok
Könnyen belejön az ember

Sok az ismétlés
Hosszú pályák

85%





COSSACKS
THE ART OF WAR

▸ CDV ● GSC GAME WORLD ● WWW.COSSACKS.DE ◂

BÜSZKE KOZÁK, ADD VISSZA AZ ÓRÁM – ÉPP ELÉG IDŐMBE KERÜLSZ ENÉLKÜL IS… AVAGY FOLYTATÓDNAK A HATALMAS ÜTKÖZETEK EURÓPÁBAN

Egy esztendeje csupán, hogy az orosz GSC Game World történelmi szuperfilmeket idéző játéka, a Cossacks: European Wars tömeges rohamot indított állásaink ellen. Jött, látott, és a többség szemében győzött is – bizonyíték rá a napokban elkészült folytatás, amit a német kiadó díjnyertes marketing-szemérmességgel teljes értékű kiegészítőnek nevez.

Hogy mit jelent ez a gyakorlatban? Pontosan azt, amire a gyanakvóbbja gondol: az újdonság installálásának feltétele az eredeti program jelenléte. E másolásvédelmi szempontból kétségkívül indokolt lépést a C:AoW azzal tetézi, hogy nem ad módot az első epizód hadjáratainak importálására. A buherátorok idővel erre is megoldást találnak majd – addig marad a tény: a Cossacks-testvérek, bár programkódjuk mérete a 300 MB-t sem éri el, fej fej mellett majd' 1 GB-nyi helyet igényelnek merevlemezünkön. A két könyvtár tartalma (a második lemezen érkezett editortól eltekintve) azonos, a játékok egymástól függetlenül indulnak és futnak – miért ne tehetnék ugyanezt egymás nélkül is, kedves CDV? A Shógun: Warlord Edition sokkal nagyvonalúbban állt ugyanehhez a problémához… pedig az Electronic Arts sokkal inkább megengedhetné magának a kicsinyesség luxusát.

A bevezető kartácstűz után lássuk, miből élünk és halunk – hogy milyen célok ellen indult, és mennyit ért el a fenti ocsmánságban nyilvánvalóan vétlen csapat, a GSC Game World gyalogsága.

A legszembetűnőbb változások egyjátékos módban tapasztalhatók. Újak a történelmi hadáratok: négy (a gyakorló misszióval együtt öt) nagy fejezetben tárul elénk a barokk Európa históriája a harmincévestől a spanyol örökösödésin át a hétéves háborúig. Örülhetnek a lengyelek: ősi riválisuk programozói, akik a Cossacks ukrajnai fejezetében az elnyomók szerepét osztották rájuk, ezúttal a Respublika Sienkiewicz megénekelte lovagjait állítják a középpontba – a mi dolgunk diadalra vezetni őket a lázadó sziecs-kozákok és a krími kánság tatár-török hordái ellen. Ausztria felemelkedését a Habsburgok, a torzsalkodó német fejedelemségek korát egy tipikus választó bőrében élhetjük át, és ízelítőt kapunk egy felvilágosult zsarnok, II. (Nagy) Frigyes mindennapjaiból is: a porosz uralkodó szerepében a hatalmas francia–osztrák–orosz koalícióval kell megmérkőzünk a kontinens feletti uralomért.

A kínálatban helyet kapott hat új egyjátékos küldetés is; közös jellemzőjük, hogy a 17. században játszódnak, és a történelmi hadjáratok egy-egy nevezetesebb epizódját (zaporozsei lázadás, azovi hadjárat, baltikumi háború) villantják fel. A szabályt erősítő egyetlen kivétel a Misszió című film világába vezet: Portugália színeiben vágunk neki, hogy némi baráti (angol) segítséggel kifogassuk Hollandiát brazíliai gyarmataiból. Kapunk még két új népet (dán, bajor), néhány nemzet specifikus épületet és egységet (partvédelmi ágyú, ottomán gyalogos, jürük

TUDTAD-E?

…hogy a 20. század hajnaláig minden nemzet hadseregének megvolt a hagyományos színe? Az angolok a vörösét, az oroszok zöldet, a poroszok a róluk elnevezett kéket használták. A franciák a forradalom után kezdték kékre cserélni fehér zubbonyukat, az osztrákok a Monarchia bukásáig kitartottak mellette. A szabadságharc magyar katonáinak kabátját barna háziszőttesből varrták – de ilyet viseltek az amerikai polgárháború nevezetes „szürkéi", a déli zendülők is.

könnyűlovas) is, ám a változtatások együttes hatása sem terjed túl a finomhangolás kategórián – az igazi újdonságot a fentebb már említett pálya- és küldetésszerkesztő jelenti. Segítségével egyénileg folytathatjuk az európai történelem érintett szakaszának feldolgozását a 17. század hajnalától a napóleoni háborúkig, sőt azon is túl.
Az Empire Earth editorával töltött hónapok után a C:AoW-hoz mellékelt program kezelése sem okozott nehézséget. A textúrák, épületek és egységek kínálata bőséges, az eszközök és opciós listák könnyen elérhetők – a fejlesztői gondosságra jellemző, hogy előbbiek közt ott figyel a domborzat természetellenes szögleteinek elegyengetésére szolgáló célszerszám is. Apróbb csatatereket egy óra alatt összedobhatunk, a maximális méretű, kellőképp valósághű terepek megalkotásához valamivel hosszabb időre és sokkal több türelemre lesz szükség. A pályán elhelyezett triggerekkel és a magunk alkotta szövegbetétekkel komplex hadjáratokká fűzhetjük múltunk véres epizódjait – íme egy program, ami a hekatombázás mellett okulásra és (uram bocsá') szemléltetésre is jó.
Látvány dolgában sem kényszerülünk engedményekre. Bár az eredeti Cossacks megjelenése óta eltelt esztendő a poligon alapú RTS térnyerésének éve volt, a GSC programjának grafikája még mindig versenyképes… főként az egységek jóvoltából, melyekből mostantól akár háromszázas hadoszlopok is szervezhetők, ezek kombinálása révén pedig már-már valós létszámú seregek mozgathatók az ízlésünk szerint kialakított terepen.
A játék védjegyét jelentő monumentalitás mellett említést érdemel az egy- és többjátékos csatamód konfigurálhatósága is. A beállítások lehetővé teszik két nép együttes irányítását (szövetségesek), az eredeti változat patthelyzeteiért felelős őrtornyok és az elpusztíthatatlan léghajók játékból való kiiktatását, a tüzérség szerepének korlátozását az előállítási költségek fokozása révén… és még sorolhatnám. Ezek az apróságok növelik a manőverezés jelentőségét, visszavezetik a játékost a barokk hadviselés lényegéhez – és tovább fokozzák a Cossacks asztali stratégákra gyakorolt vonzerejét. E sorok írója ifjabb éveiben maga is hódolt a szenvedélynek, mely rabjait elfeledett mesterségek (ólomöntés, figurafestés és terepasztal-építés) gyakorlására készteti, így nem hagyhatja szó nélkül a C:AoW talán legfontosabb újítását: nemzetünk mundérjának alapszínét (az egyjátékos hadjárat módot leszámítva) immár magunk választhatjuk meg. Kézelő-, gallér- és paszomántügyben sajna nincs változás, pedig a német miniállamok seregeinek némelyikét a 18. század folyamán csak ezek alapján lehetett megkülönböztetni.
Ami az új fejezet nyújtotta játékélményt illeti: a gyári hadjáratok változatlanul elég kemények… és nem is csak lovagias eszközökkel szívatják a nekik feszülő humánt. Kedvenceim azok a figurák, akik vezetőül ajánlkoznak, és mielőtt egyet kattintanthatnánk, expresszvonati sebességgel húznak el: tehetik, hisz a Cossacks, a többjátékos ütközetek résztvevőinek dolgát megkönnyítendő, „gyors" alapértelmezésben kezd minden új küldetést. Az alkotók mentségére szóljon, hogy a pályák tervezésekor ugyancsak kitettek magukért; a terepeken a támadó és a védekező harcmodor kedvelői egyformán megtalálják a maguk számítását.

Tanult kollégáim egyike a Cossacks eredeti változatának szemére hányta a magyar vonatkozások hiányát. Hogy e méltatlan helyzet megváltozzék, az alkotói szándék mellett csak magyar államiságra lett volna szükség – a 17. és 18. század folyamán főként az utóbbiban szenvedtünk fájdalmas hiányt. Sovány vigasz, hogy a barokk sztárfegyvernemének számító huszársághoz azért van némi közünk – annyi mindenképp, hogy korabeli sztárjaink (a madagaszkári királyként elhalt Benyovszky Móricról a Berlint kifosztó Simonyi óbesteren át Széchenyi „Hídember" Istvánig) ilyen mundérban öregbítették hírnevünket Európa harcterein.

Összegezve: a Cossacks: The Art of War számos olyan erénnyel bír, mely a tavaly megjelent alapváltozat fölé emeli, de sem ezzel, sem a telepítést kísérő trükközéssel nem leplezheti rókabőr valóját. Alig több a készítéséhez használt editornál, melyet a CDV – az ilyen formában ugyancsak csonka küldetéscsomaggal együtt – teljes árú termékként készül piacra dobni. Ennek ellenére a játék továbbra is fantasztikus, akik megszerették a kozákokat nem fognak csalódni benne, a most hadba lépőknek pedig az alapváltozat beszerzése az első feladat, aztán jöhet a gyönyör.

Gáspár András

TUDTAD-E?

…hogy a 17. században általánosan használt **gyalogsági lándzsát** annak embertelensége miatt közös megegyezéssel altiszti rangjellé minősítették vissza, majd végképp számüzték az európai hadseregekből?

…hogy a 17. századi **muskéták** egy része kéménnyel próbálta a füstöt a lövész feje fölé terelni?

…hogy a 18. századi **muskéták** átlagos ürmérete napjaink 20-as smasszerpuskájáéval vetekszik?

…hogy a könnyűlovasok a 18. század végétől előírást sértettek, ha **kardjukat** szúrás helyett vágásra használták?

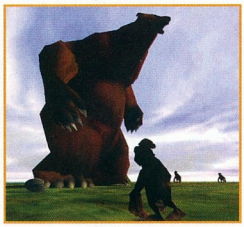
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Celeron 300A, második generációs 3D gyorsítókártya **JAVASLAT:** nagyobb felbontásokhoz jobb proci és sok (64+) MB RAM szükséges

Korhű
Monumentális
Sokoldalúan konfigurálható

Kevés újdonsággal szolgál
Technikai értelemben elavult
Kettőt fizet, egyet kap

82%



BLACK & WHITE
CREATURE ISLE

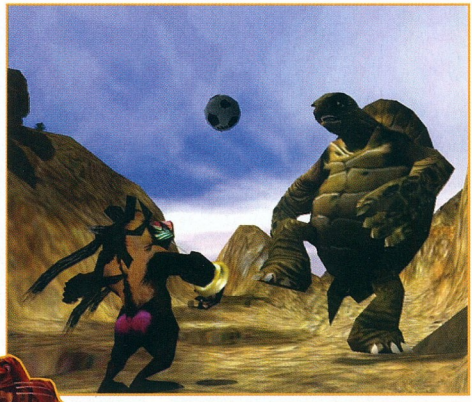
ELECTRONIC ARTS ● LIONHEAD STUDIOS ● HTTP://CREATUREISLE.BWGAME.COM

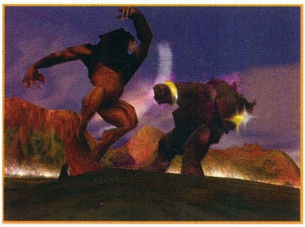
FÉLŐ, HOGY ISTENFÉLŐ HÍVŐK HÍVEI RIASZTÓ RIASZTÓKÉNT VISELTETNEK MAJD A VALÓ VILÁGHOZ A CREATURE ISLE LÁTTÁN

Noha a kalandjátékok műfaján belül számos példát lehet hozni azon játékokra, amelyek a szórakoztatás puszta tényén kívül morális kérdések tucatjait veszik górcső alá, mégis, a valós-idejű stratégiák körében csak igen kevés fejlesztő próbálkozott némi többletjelentéssel felruházni programját. Egyedüli kivétel talán a már tervezőasztalon világhírűvé lett Black & White, amelyben Peter Molyneux sajátos játékmenet-szemléletével érzékeltette lelkünk mélyén megbúvó érzelmi állapotunkat. Elvégre a jó és a gonosz szüntelenül folyó párharca nem csak a tényleges harctéren zajlik, a külvilág történései nyomán bennünk is emóciók százai mennek végbe, amik ha akaratlanul is, de külső megjelenésünkön, tetteinken – s közvetve utódaink cselekedetein is – megmutatkoznak. E nagyfokú bölcsesség igazságtartalmát tanulmányozhatjuk tovább a Creature Isle-ban, hiszen az első B&W küldetéselemez kifejezetten az eredeti program varázsát jelentő lénynevelés metódusára helyezi a hangsúlyt.

Teheti is, hiszen a Black & White vígan dalolászó – és természetesen hozzánk mindvégig hithű – hajósai kalandos útjuk során egy olyan szigeten vetették meg lábukat, amely nem ismer sem istent, sem embert (legalábbis a hozzánk hasonló istenek képzelőt nem), így érkezésünkkor ránk hárul a megtisztelő feladat, hogy e szűz terület behatásunk, jobban mondva behatolásunk eredményeképpen végre elveszejtse oly nagy gonddal őrzött ártatlanságát. Ám érintetlenségének hamvas virágát nem adja oly könnyen a kis kontinens, ugyanis a térség egyúttal a dezertált, illetve szökött teremtmények gyűjtőhelye is, következésképp nem szívesen fogadnak be bárkit a hosszú évek során kialakult szövetségükbe, a Brotherhood-ba. Pedig számos előnnyel jár e tömörülés, többek között az állandó védelem nyújtotta biztonság érzete, a kollektív tudat előnyeinek – és hátrányainak – megismerése, egyszóval a bajtársiasság csodás érzésének megtapasztalása, a szigeten található egyetlen nőstény (Eve) meghódításának lehetőségéről nem is beszélve.
Célunk eléréséhez mindössze „csak" 20 próbát kell kiállnunk, amelyek némelyike ugyan csupán egérkattintásokban és kamerakezelési gyakorlatokban merül ki (pl. a bújócskázás a láthatatlan farkassal), de nagy része inkább valódi világunkból eredő sportjátékok kicsinyített másai, illetve azok kissé átalakított változatai. Kedvencem volt például a tekézés próbatétele, bár való igaz, hódolatom nem magának a játéknak szólt (nehézsége végett jó néhány szitokszó elhagyta a számat), sokkal inkább ellenlábasom, a szimpatikusan egoista tehén szórakoztató dumájának (valamilyen okból kifolyólag közel áll hozzám ez a karakter :)). Hasonlóan mulattató epizódja a játéknak a kissé abszurdnak hangzó versenyfutás a teknőssel, a foci a páviánokkal vagy a snúrozás a majommal, ellenben a magatehetetlen medve kiszabadítása a vak remete és kiváló hallású, illetve szaglású farkasainak fogságából talán a legvérlázítóbb vizsgák egyikeként tartható számon. Persze bármily nehezek is a tesztek, érdemes velük vesződni, hiszen teljesítés esetén a legyőzött lényeket bármikor kihívhatjuk egy tét nélküli küzdelemre a Dojo-ban, ahol egyúttal saját titánunkat is lecserélhetjük bármelyikre!

Még mielőtt azonban saját gyermekünk jólétével törődnénk, érdemes ellátogatnunk a sziget egyik tengerbe nyúló csücskéhez, ahol egy túlméretezett tojás hívogató látványával szembesülhetünk. Reményeink





azonban hamar szertefoszlanak, „felnyitása" után szomorúan vehetjük tudomásul, hogy a vacsorának lőttek, ez bizony egy élő csirke, abból is XXL-es... Tyke (merthogy így nevezi magát a kis drága) ősi ösztöneire hagyatkozva persze az első elébe kerülő élőlényt könyveli el felmenőjének, így lényünk végre megkapja élete első komolyabb lélegzetvételű megbízatását, s szülőnek áll. Az óriáscsirke nevelésével azonban igencsak vigyázni kell, tekintve, hogy Tyke lelkes újszülötthöz méltóan „apja" minden mozdulatát árgus szemekkel figyeli, s alkalomadtán le is utánozza, méghozzá jóval gyorsabb ütemben, mint ahogy azt anno a sajátunk tette. Ha például a lényünket a „lincselős" pórázzal vezetjük végig a településen, a kis csirke is mély meggyőződéssel fogja utálni a falusiakat: tör-zúz mindent, amit ér, s ha már a tűzlabda-formálás technikáját is megtanulta a kis fattyú :), egész életünkben átkozni fogjuk elhamarkodott cselekedetünk szörnyűséges pillanatát. Persze mindez visszafelé is igaz, ha kellően ügyelünk arra, hogy Tyke kicsiny világába csak olyan dolgok kerüljenek, amelyeknek eredete kizárólagosan a jóság keretein belülről származtatható, ő is nyomban empatikusabb magatartásformát fog elsajátítani.

Meg kell valljam, meglehetősen furcsa gondolatok vetődtek fel bennem a kis Tyke belibbenésekor. Ugyanis megdöbbentően kísérteties érzés újra átélni azt, ahogy a kicsi a tojáshéjból kikelve rácsodálkozik a világra, ahogy gyámoltalanul tipeg a kis emberek között, és persze azt, ahogy „apja" fiatalkori énjéhez hasonlóan idegesítően önfejűsködik... Ám ennél sokkal félelmetesebb megélni azt, hogy az a kis teremtmény, akit hosszú idők óta oly odaadóan neveltünk, tanítottunk, akiről ha fáradt, éhes volt, önzetlenül gondoskodtunk, akivel szinte élete minden percében törődtünk, a gyermek iránti szeretetének súlya alatt hogyan érik felelősségteljes felnőtté – s mi magunk hogyan szorulunk egyre inkább háttérbe e csodálatos felismerés következtében (amihez egyébként nem kevés bátorság, ön- és utódismeret szükségeltetik).

Tulajdonképpen itt érhető tetten a Peter Molyneux-ra jellemző zseniális átgondoltság: míg a Black & White lényünk gyermekkorának csetlő-botló momentumait ragadja meg, addig a Creature Isle a felnőtté válás nehézkes pillanatait próbálja megörökíteni egy szupertamagotchi formájában, ezzel érzelmi világunkat teljes egészében átfogó univerzumot megteremtve. Azt hiszem, ennél nemesebb célt nem is tűzhetett volna ki semelyik játéktervező, és ennél jobban nem is valósíthatta volna meg senki eme utópisztikusan gyönyörű projektet.

Puma

PETER MOLYNEUX

Réges-régen, még a virtuális istenségek kora előtt Peter Molyneux **Taurus** nevezetű cégével még „csupán" egy volt a sok, üzleti szoftverek készítésével foglalkozó cég vezetői közt, s nagyon senki sem gondolt arra, hogy majdan a számítógépes játékok komisz fenegyereke lesz belőle. A nagy váltás az Amigák megjelenésével érkezett: Peter lenyűgözte az akkortájt legmodernebbnek számító multimédiás gép grafikus teljesítménye, határtalan fantáziájának kiélési lehetőségeit látta benne, s azonmód nekifogott saját fejlesztőműhelyének, a **Bullfrog**-nak a megalapításához. A kis cég első játékának (amely egyúttal a világ első valósidejű stratégiája is volt), a **Populous**-nak köszönhetően azonnal világhírnévre tett szert, és ez az akkortájt divó körökre osztott stratégiák idejében nem is volt csoda. A program persze folytatásért kiáltott, sőt, a Bullfrog mindezt olyan nagysikerű játékokkal is megfejelte (**Magic Carpet**, **Syndicate**, **Powermonger**, **Theme Park** stb.), amelyek hallatán valóságos könnycseppek gördülnek le sokak meghatottságtól elérzékenyült orcáján... 1995-ben azonban a független céget is elérte a sötét erők ártó szelleme: bekebelezte az Electronic Arts. A korábban jó ötletnek tűnt füzió végül maga Molyneux elégelte meg, s a majd' 4 teljes évig fejlesztett **Dungeon Keeper** elkészülte után elhagyta önönmaga alapította cégét. Mindez természetesen nem szegte – kísérletező – kedvét, hamarjában verbuvált csapatával megalapította a **Lionhead Studios**-t, s belevágott élete talán legnagyobb projektjébe, a **Black & White** megalkotásába. A 3 évnyi, izzadságszagtól korántsem mentes munkát a **Creature Isle** tekintetében azt hiszem, egyáltalán nem kell kommentálnom, sokkal helyesebb, ha a **Black & White 2**-től terhes jövőbe tekintek – elvégre a róla szóló döntés már jó ideje megfogant...

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 350, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 8MB 3D videókártya, 430 MB HDD, Direct 8.1 **JAVASLAT:** a memóriát ajánlatos feltornászni 256 MB-ig és a videókártya is inkább 32-64 MB-os legyen

Fejlett AI - sok, változatos küldetés
Nincs több isten, nyugisabb
és szórakoztatóbb játékmenet

Nagyobb a gépigénye az eredeti játéknál

94%

HOOLIGANS

STORM OVER EUROPE

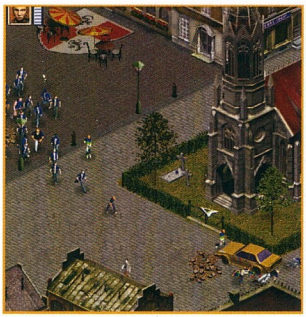
DARXABRE ● THIRTEENTH PRODUKTION ● WWW.HOOLIGANS-THEGAME.COM

„A FOCI NEM ÉLET-HALÁL KÉRDÉSE. TÖBB ANNÁL." /BILL SHANKLEY/, AVAGY HULIGÁN-HELYOSZTÓ A'LA RTS...

A fociban az a legszebb, hogy mindig meg lehet magyarázni a vereséget: vagy az edző gyökér, esetleg a délutáni nap sütött túl meredeken, netán a szél tolta vissza a labdát állandóan a térfelünkre. A csapat azonban tabu, ólomlábú favágóink köszönetet érdemelnek, amiért megtekinthettük, hogy miként rámoltak be 3 gólt Alsó-Timbuktu félprofi tehénpásztorai. De akkor ki a hibás? Egyértelműen a bíró, és az ellenfél szurkolói, akik nem átallottak csalárd módon összejátszani, különben a 6. percben megkaptuk volna azt a bedobást félpályánál, ami kész ziccer a mérkőzés egészét tekintve, aztán már egy-null, és úgy, de úgy győztünk volna, hogy ihaj. A világ szinte minden futball-klubjának szurkolói ilyen mentalitással állnak a vereséghez, a keménymagot /nálunk a hazai „B-közép"/ – a huligánokat azonban nem érdekli a győzelem vagy vereség, csak bunyó legyen, fogak törjenek, s vesék szálljanak alá a mélybe. Ezt a „bőrt" körülengő fanatizmust tárja most elénk a holland Thirteenth új real-time stratégiai játéka.

Azt az ostoba gondolatot már most kiverhetitek /vagy majd más kiveri/ a fejetekből, hogy a Hooligans meccsein szurkolni kell. Stadiont belülről az utolsó küldetésig nem is láttam, futballista még véletlenül sem került a játékba, ehelyett a mérkőzést megelőző vagy éppenséggel az eredmény tudatában kibontakozó lázongásra vetettek szemet. A tizenegy küldetésben a városszépítő egyesületek rémálmát sikerült életre kelteni, hisz a modern huligánok dinamittal, kézigránátokkal felfegyverkezve róják Európa nagyvárosainak kicsiny szeletkéjét. S ha épp az a feladat, hogy a banda utat törjön a rendőrkordonokon és a rivális szurkolótábor keménymagján keresztül a stadionig, vagy csapdába esett társain segítsen, értelemszerűen a legkisebb problémája a köz java és a műemlékvédelem. Csak az lebegjen mindenki szeme előtt, hogy a végén Hooligans feliratú kupából vedelje a keménymag a pezsgőt, mert a csapat kikaphat, az edző lemondhat, de „Hooligans forever"!

Az intelligens fejszerkezet és az egészséges fejbőr reklámjának felfogható főmenüben egyenpóló és embléma jár minden season menüpontra kattintó huligánnak, konkrét klubok megnevezése nélkül. A baráti körben létező klubviszályt a riot kezeli, itt a négyféle multiplayer koncepcióból a Drink it! sörverseny lóg ki – magyarul „Szurkoljunk együtt a …-val!" /idősebbek élőben is rásegíthetnek/.
Röpke, stílszerű eligazítás „üss, vágj, rombolj, szedd szét, védd meg!", aztán néhány háztömb, pár utcányi terület kerül kivetítésre az izometrikus nézőszöggel megáldott grafikai megvalósításból. Nem a legmodernebb megoldás, és hát nem is a legszebb – „De mondottam, ember: küzdj, és bízva bízzál...". Ha a technika ördöge csúf árnyékot is vet a külsőségeikben szerény, s igencsak apró figurák mindennapjaira, akkor koncentráljunk a környezet szép és rendkívül részletes kidolgozására. Hollandiában gyönyörű kertészeteket tiporhatunk le, Olaszország romkertjeit tovább gazdagíthatjuk kortárs alkotásokkal, a spanyol riviérán pedig az ingatlanárak meredek zuhanása várható, és akkor még nem beszéltem Anglia, Franciaország, valamint Németország apró életképeiről. A felbontás 1024*768-ig állítható, közepes konfigurációkon ezt zokszó nélkül ki is pengeti a motor. A szereplők mozgása kissé darabos, a járművek kerekei nem forognak, a kanyarodás elég béna, és az effektek közül a könnygáz copyright-



jogait nehezebb lenne eladni, mint Etiópiának a WC-papírt. Cserébe némi hangulati elem: a tér közepén vizelő emberkénk, és a vezér harci üvöltésére vagy a raverek tombolására beinduló szurkolói filing. Van egy FPVIEW felirat is a grafikai opcióknál – ha valaki be tudja kapcsolni, értesítsen, küldök egy sört e-mailben ;-).

Sólyomszem jelige alatt működő felhasználók, csekkolva az aktuális banda jelenlétét, azt is kiszúrhatják, hogy különböző mintapéldányokból épül fel a törzsgárda. A legjelesebb mind közül az Ács Feri utánérzést keltő inges-gatyás vezér. A kisebb ütőerejű cérnaemberkék a raverek, no meg a rat-ek. A nagydarab, tipikus tapló kinézetű sörgombócok, a bulch-ok, és a mocis bandákból átrándult bikerek adják melléjük a szükséges brutalitást. A fekete símaszk mögül pedig a címadó hooliganok vigyorognak. Van néhány nem irányítható, a csoporttal lézengő aktivista – hazai berkekben csak szutyokként ismertek – csupa hangulatember: ha kellően motiváltak – sok sör, sok üvöltés –, verekednek, különben bamba szemtanúk.

A választott színekben pompázó emberkupac irányítása egyszerű, a bal bökés kijelöl, a jobb klikkre meg mozognak. A további tárgyakon, épületeken, egységeken végrehajtott jobbos rágcsálózárlat apró ikonokat hoz elő a cselekvési lehetőségek függvényében. Leggyakrabban a zárt ököl, tégla, robbantás tartalommal felruházott jelképek kerülnek napvilágra, ami azt szeretné jelezni, hogy az emberek, autók, tárgyak, épületek aprítása nem gond. A lakónegyed zargatása nemes szándékkal történik, ősi törvény ugyanis, hogy a háborúhoz pénz kell, itt a zsetont euróban mérik, és amelyik üzletnél, lakásnál, benzinkútnál felmerül a pénznem hivatalos jele, ott kifosztásra várnak a bentlakók, de vigyázat, mert néhány típust a bősz tulaj sörétessel vigyáz.

Idegesítő tény, de a várost elözönlő rendőrök és szurkolók mellett általában kevesek vagyunk, mint macisajtban a brumi. Tehát az alkotók tanácsát követve irány a kocsma, a helyi fanatikusok törzshelyeit embléma jelzi, ezeket illik szétverni. Ellenben a nem foglalt vendéglátóhelyekre bezsúfolódva saját pubra tehetünk szert, ahol rögtön itassuk le a bandát még egyszer utoljára, és ha már ott vagyunk, váltsunk át némi eurót pár 'bér-bicepszre' – korlátozott számban, meglehetősen drágán, minden kategóriából felvásárolható néhány új emberre.
Az utca hangulata változó, a rendőrség többnyire jókora késéssel küldi ki a pajzsosisakos rohammuksókat a kritikus helyekre, az ellendrukker cimbik ekőzben szép nagy, egészséges csoportokban gyülekeznek. Az összecsapás nem éppen költői – halállal, letartóztatással végződő csihi-puhi – tipikus bandaháború, ahol a túlerő a legbiztosabb módja a győzelemnek... Sun Tzu meg forgolódik a sírjában. Mindeközben figyelni kell az állapotjelzőket, a brutális külsők mögött igényes alakok lapulnak, buzdításra, sörre, drogra, lányokra vágynak, ezek híján düh, félelem, fáradtság léphet fel, a túlzott input pedig részegséghez, drog esetén akár halálhoz vezethet. A nyilvánosházak, eldugott kábszerlerakatok mellett a fegyverszaküzlet segít a motivációgyűjtésben. Bicska, biciklilánc, fa testápoló /baseballütő/, robbanóanyag jár beosztástól függően, a főnöknek pedig lőfegyver dukál, emellett mindenki háromszori upgrade-en eshet át fegyverkezés terén.

Kellően betintázva és felszerelkezve indulhat a bunyó, nagyobb létszám esetén a hooliganok elpottyanthatnak pár molotovkoktélt vagy kézigránátot, a prostik az erősebb karaktereknek elcsavarhatják a fejét, a maradékkal végezhet a tömeg, és a lövöldöző góré. Extra helyzetben jól jönnek a speckó képességek, mint a hájasok fizikai ereje /kerítést bont, konténert tologat/, vagy a biker jogsija – elütheti pár figurát. A kivárásos taktika is eredményre vezet: a rat képes elrejteni a csapatot a házakban, amíg a rendfenntartók kontra hazai szurkolók meccs lerendeződik.
A nagy össznépi kavalkád megvalósítása elég hihető, bandákban mozog mindenki, csupán a zsaruk hullái mellett fütyörészve sétálgató járókelők, és a pár háztömbbel odébb bőszen strázsáló rohamrendőrök rombolják az illúziót. Az ötödik küldetésig gyerekjáték az egész, és utána sem az AI csúfolja meg az emberállatot, hanem az elrendezés – nincs kocsma, vagy egyszerre 400-an jönnek százfelől. Amúgy az vili, hogy a huligánok nem Nobel-díjasok, és bizonyos káosz előfordul a közegben, ám a gyakori 'helyben futások', vagy az, hogy a csoport beltagjai soha a büdös életben nem másznak ki az emberhalomból segítség nélkül, nem vet jó fényt a programozógárdára. Továbbá nehéz kitapasztalni a biztonságos távolságot, amikor még nem irányul ránk a yard és az ellendrukkerek figyelme fosztogatás, rombolás közben.

A teljes kép abszolút középszerű, leginkább a Heist-hez hasonlít, csak ott kimondott bűnözők szerepeltek, itt meg kimondatlanok. Emellett elegem van már az izometrikus 'négyévelejártlemez'-stílusból, igaz, a taktika-menedzsment rész jobb az átlagosnál, és pár poént vittek a brutalitásba, de semmi kiemelkedő. Ps.: A saját klubja színeit, címerét könnyen beviheti bárki, ám a jó 'anyázósra' állított nehézségi fok miatt a játék második felében nem lesz sok öröme…

Tika

TUDTAD-E?

A huliganizmus korántsem mai találmány, gyökerei egészen az **ókori Rómába** nyúlnak vissza. A gladiátorjátékok napján a fanatikusok vicces falfirkákkal melegítettek, majd a szurkolótáborok legmarkánsabb egyedei a kölcsönös szitkozódások után kézitusában rendezték az ügyet. **Tacitus** feljegyzései beszámolnak egy különösen komoly zavargásról, amely valami jelentéktelen ügyből pattant ki a soros gladiátorbemutatón **Pompei**, valamint **Nuceria** polgárai között. Kövek, kardok kerültek elő a tömegben, és a végén szép profittal zártak a temetkezési vállalkozók. Most ugorjunk az időben egy nagyot, egészen addig, míg a futball nevezetű találmány népszerűségének delelőjére jutunk, a bőr útját kísérő viharos indulatokat mi sem jelzi jobban, mint hogy **1969-ben Honduras** és **Salvador** közt háború tört ki csupán egy, a vb-selejtezőn meg nem adott tizenegyes miatt. De Európa sem maradt ki a jóból, főleg az angol szurkolók vitték a prímet, a **brüsszeli Heysel-stadionban** kirobbant verekedés /39 halott/ után a szigetország klubjait el is tiltották néhány évre a nemzetközi kupaszerepléstől. Aztán **Bradford 88'**-ban – petárdák okozta tüzeset, 90 halott. A sort sokáig lehetne folytatni…

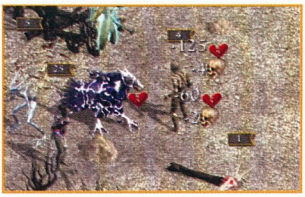
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII300, 64MB RAM, 4MB-os videókártya, 300MB HDD **JAVASLAT:** PII600, 128MB RAM, és közepes videókártya

A menedzsment rész Szélesszávú érzelmi, állapoti jelzők Újszerű téma

Grafika Az AI néhány gyermekbetegsége A brutalitás népszerűsítése

72%



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

THE 3DO COMPANY ● NEW WORLD COMPUTING ● WWW.3DO.COM/MIGHTANDMAGIC/HEROES4 ● BÉTATESZT

VÉGRE ELJÖTT A RÉGÓTA VÁRT PILLANAT – ELSŐK KÖZÖTT PRÓBÁLHATTUK KI A HEROES 4-ET. A JÁTÉK JÖTT, LÁTOTT – ÉS GYŐZÖTT!

Jelen sorok írójában a Might&Magic univerzum egyik legújabb hősét tisztelheti a Kedves Olvasó – ugyanis nem mindennapi kalandok során sikerült egy olyan vas elé kerülnöm, melyen egy bétaállapotú HOMM4 kellette magát. Legott nekiláttam az ínyencség kóstolgatásához, és egy igencsak tartalmas játék után elmondhatom, hogy március végén egy csodálatos játékhoz juthatnak a stratégiai játékok szerelmesei.

Jelen jeles sajtóorgánum 2002/2-es számában már írtam egy nagy lélegzetű beharangozót, így hosszabb felvezetőt talán nem igényel a dolog – csapjunk a lovak közé. A HOMM4 egy gyönyörű, hangulatos intróval indít, majd rögtön előttünk a főmenü. A beállítások nem sok időt rabolnak el, lévén, hogy a játék hál'isten továbbra sem igényel 3D-s kártyát, így csupán a felbontás kiválasztására van szükség – 800x600-tól 1280x1024-ig, én mindenképp ajánlom minimum az 1024x768-at, már persze akinek bírja a vasa… Itt jegyzem meg, hogy a háttérzene is nagyon kellemes, kórusokkal erősített stílusos darab, a hosszú játékidő alatt sem válik egyhangúvá.

Természetesen a gyakorlópályával kezdtem az ismerkedést áldozatommal. Rengeteg infó csődült a képernyőre, kitakarva a pályát, pedig már igen kíváncsi voltam az új jövevény pofikájára… Aztán megláttam, és egyetlen szóval: wow! A kalandképernyő egyszerűen gyönyörű, részletgazdag grafika, élettel teli színek. (Persze azért egy újkori videokártya tulajdonosa jóval több szépséget talál majd a játékban, köszönhetően például az anti-aliasing-nek, vagy az alfa blendingnek.) Az új, valósághű izometrikus nézet valóban nagyon bejön, ez végre egy olyan 2D-s játék, ahol nem hiányoltam a 3D-s kameramozgásokat, sem a forgatás, sem a zoom hiányát... Illetve ez utóbbiét azért, mert szívesen megnéztem volna közelről régi kedvenceimet, például a Black Dragont vagy a Thunderbird-öt, akik végre a maguk szépségében ragyognak, előbbi éjsötéten csillogó, pikkelyes bőre, valamint az utóbbi testét beborító mennydörgés és villámlás gyönyörű látványt nyújtanak. A karakterek kidolgozása és megjelenítése minden elismerést megérdemel, a csaták közben hosszú percekig gyönyörködtem egy-egy figura külsején, és persze a mozgásán, mivel az animáció is kitűnőre sikeredett. És gyorsan hozzáteszem: immáron a csataképernyő is ugyanezen perspektívát használja, így fantasztikus hangulatú és látványvilágú küzdelmekben lehet részünk!

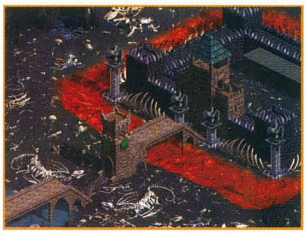
Ha már így fejest ugrottam a közepébe, álljunk is meg itt, mivel minden bizonnyal sokak kedvence a HOMM sorozatban maga a harc. Nos, a 4. rész több örömteli élményt szállít házhoz. Először is végre hőseink is teljes értékű résztvevői a küzdelmeknek, és ez, főleg egy magasabb szintű karakterrel külön ízt visz a pitébe. Másik finomság a varázslétyók használata. Más játékokban találkozhattunk már ilyenekkel, ám itt ezek nemcsak az életerőnket adják vissza, hanem például növelik a morált vagy a szerencsét is. Ráadásul legtöbbnek két

funkciója is van – használható külsőleg és belsőleg, azaz például az egyiket felhajtva vagy megitatva bármely karakterünkkel a Death Ward és Bless varázslattal egyenértékű hatást érünk el (immúnis lesz a Death mágiára, és maximum sebzést visz be ellenfelébe), míg hozzávágva az ellenhez a Holy Word (Szent szó) bűbájként üzemel, amely egyszerűen eltemeti a nem evilági ellent (kísértet, zombi). Az üvegcséket és fiolákat egyébként a varázskönyvünk lapjai közé ragasztva találjuk meg – használhatja őket az egyébként mágiaellenes barbár csakúgy, mint kézzel bíró bármely lényünk!
A harmadik találmány az, hogy a kezelőpanelen (amely szintén megújult, és jól használható, bár némi gyakorlást igényel) egy legördülő menüből kiválaszthatjuk, az adott lényünk milyen módon támadja az ellent – ez lehet közelharc (melee), távolsági sebzés (ranged), varázslás vagy lépés.

Az új AI egyébként számomra igen jól vizsgázott, nem könnyű feladatok várnak ránk. Az ellen pofátlanul megtámadja legyengített hősünket, akár egy erős lényének feláldozásával is, és épp ily szemtelenül táncol vissza a védvonalai mögé, ha forró a szitu… A Line of Sight tovább bonyolítja a helyzetet. Ha például két sorba állítjuk embereinket, a második sorban álló íjász át tud lőni saját csapattársai feje felett, ám csak az ellenség első sorában állókat tudja megsebezni. Így tudjuk a csata közben hőseinket védeni – eléjük kell állítani egyik emberünket! A távolsági támadásnál még egy újdonság játszik be, tudniillik nem lövöldözhetjük körbe a teljes harcmezőt, valós szagú lőtávolság van, így ha egy kiszemelt áldozat fölé visszük a kurzort, az kijelzi, hogy teljes értékű sebzést tudunk e bevinni, vagy csak fele-, illetve negyedakkorát. A támadás végeredménye grafikailag igen szemléletesen van megoldva, az elveszett életerő pontok kis kettétört szív mellett illannak el, az adott egységből elesettek száma pedig egy koponya mellé írva enyészik el.

A csatában vérbefagyott hőseink most már nem kerülnek be a „közös kasszába" (Heroes Pool – ez elég demoralizáló volt, lássuk be), hanem félholtukban is különféle izgalmas akciók elindítói lesznek. Ha ellenfelünk győz, vagy magával viszi ezer sebből vérző kedvencünket, és tömlöcébe hajítja, vagy ott hagyja a csatamezőn. Előbbi esetben értesítést kapunk, hová vitték szegényt, és ha valamennyire is értékes számunkra, össze kell toborozni egy jelentős sereget, és elfoglalva az adott várost, kiszabadítani őt. (A várostromok is tartogatnak meglepetéseket, mivel most nekünk kell tetszőleges lénnyel vagy akár hőssel feltölteni a tornyokat, és mivel nincsenek ostromgépek, a kapu betörésében csak embereinkre számíthatunk.) Ha hősünk helyben maradt (hagyták...), akkor egy jópofa síremlék jelzi hollétét – ezt ugyanúgy, mint bármely más tárgyat a térképen, fel lehet venni, és magunkkal vinni a legközelebbi városba (ha seregünk maradékával sikerült kivívni a győzelmet, akkor is ez történik, visszük haza a sírkövet). Amint átlépjük a várkaput, megkapjuk az üzenetet, hogy sikerült életet lehelni őkelmébe (ezt egyébként megcsappant pénztárcánk amúgy is jelzi…). Ám valamit valamiért – ezen kívül más büntinincs, vagyis emberünk visszakapja minden képességét és tárgyait.

Apropó tárgyak. Hőseink felturbózott öltöztetőbabaként működnek, eszméletlen mennyiségű bizsut aggathatunk rájuk, amulettek, gyűrűk, vértek, miegymás. Van hátizsákunk is, így bátran csereberélhetjük magunkon a cuccokat a szitutól függően – ám vigyázat, mert ez a lehetőség a csatamezőre lépve megszűnik, magyarul még a küzdelem előtt el kell döntenünk (elsősorban az ellenfél ismeretében), mivel szeretjük fel magunkat. Ha például pár Black Dragonnal kell szembenéznünk, és van nálunk két kard, az egyik valami bűbájt szór az ellenre, a másik pedig hősünk tulajdonságát (HP, sebzés stb.) növeli, inkább ez utóbbit vegyük kézbe, hiszen a fekete sárkány úgyis immúnis a varázslatra. A játék készítői kidobták az ablakon lényeink fejlesztését, cserébe egyedi, speciális képességekkel ruházták fel őket, így például az Angyal feltámasztja halottainkat, a Farkas kettőt lép, a Fehér Tigris mindig elsőnek támad stb. Ezen tulajdonságokat mind ki kell ismernünk a sikeres taktikához – én saját káromon tanultam meg, hogy a Küklopsz által hajigált kövek egy adott területet terítenek be, függetlenül attól, barát vagy ellenség van-e ott…



Lényeinkről szólva hadd dicsérjem meg azt az újdonságot, hogy hősünk karakterképernyőjén seregünk egy részéből kis csapatot formálhatunk (az elosztáshoz a SHIFT billentyűt használjuk, mint az előző részben!), amely aztán önálló egységként kószál a térképen, begyűjtve nekünk a stuffokat. Ha nincs hős ebben a kis seregben, akkor nem toborozhat újabb erőket, például a temetőkertből néhány zombit, vagy a tengerről kalózokat, ám bármi másban teljes értékű. Egyszerre egyébként nyolc egységünk mozoghat a pályán (de korlátlan számú várakozhat a városokban bevetésre készen).

Elérkeztünk a másik fontos elemhez. Hat különféle város található a térképen, ezek mindegyike szintén remek grafikával van feldíszítve, az előzőekhez hasonlóan ötletesek a lénygyárak, amelyekből most szintenként kettő közül választhatunk – ha az egyiket megépítjük, a másikat a gép letiltja listánkról. Ez egy újabb stratégai finomság, a választható lehetőségek ugyanis homlokegyenest eltérnek egymástól, mivel három csoportot találunk: infantry (gyalogság), ranged (lövöldöző egységek) és flyer (röpképes lények). A Strongholdban például a következők termelhetőek: 1. szint: Berserker (i) vagy Centaur (r), 2.: Harpy (f) vagy Nomad (i), 3.: Ogre Magi (i) vagy Cyclops (r), és 4.: Behemoth (i) vagy Thunderbird (f). Alapos megfontolást igényel tehát, mire lesz szükségünk, milyen összetételű sereget képzünk, fontos, hogy röpülő lényeink a vízen is képesek átmenni, vagy rajta megállni! Amúgy hét „hely" van seregünkben, és ez akár hét hős is lehet, ha éppen ehhez van ihletünk. Több hős egyébként egymást jól kiegészítheti, hiszen az új képességrendszer lehetővé teszi igazi „specialisták" képzését is. Minden szintlépéskor három lehetőség közül választhatunk: egy, már meglévő képesség magasabb fokozata, egy másodlagos és egy újabb elsődleges képesség a választék. Ám például ahhoz, hogy egy hősünk a Combat elsődleges képességben haladó szintre jusson, el kell sajátítania az ehhez kapcsolódó három másodlagos képesség (Toughness, Archery, Magic Resistance) valamelyikét alapfokozaton. Ez hatalmas sakkjátszmákat eredményez, igazi, vérbeli stratégiai döntéseket…

Mint anno a bemutatóban említettem, immáron a varázslóképzőink mellé két melléképületet tudunk felhúzni, így minden városban három iskola bűbájait sajátíthatjuk el. A kocsmákban pedig ott ücsörögnek a felbérelhető hősök, tetszetős új panelen választhatjuk ki a nekünk megfelelőt – utána azonban sajnos egy hétig kell várnunk az újabb alkalomra. Szerencsére a lénygyártás felgyorsult, az első szintűekből naponta (!) születik új, a magasabb szintűekből 2-3 naponta, a 4-esekből hetente kettő. Összesen 66 lény van, a gyártás mellett a Preserve portálján át, vagy varázslóink által is idézhetünk újabbakat, és találhatunk párat a térképen is, mint az említett kalóz, vagy a Waspwort (Darázsfű).
A városaink egyik új épülete a Karavánszeráj, ahol komplett kis egységeket állíthatunk össze, és indíthatjuk őket útnak a másik várba, így csereberélhetünk például két otthonunk között lényeket! A karavánút közben nem áll meg, és gyorsan célba ér.

Összegzésül elmondhatom, hogy bár csak egy bétaverzió került a kezeim közé, de az már ennyiből is látszik, hogy a HOMM4 a sorozat eddigi legjobb tagjaként mind a régi rajongóknak, mind az új kalandoroknak rengeteg élményt és meglepetést tartogat. A bemutató végére pedig én is tartogattam egy igazi aduászt: a hivatalos megjelenés után egy hónappal a HOMM4 megjelenik teljes magyar verzióban! Minden felirat, szöveg, információ, plusz a kézikönyv kis hazánk nyelvén fog hozzánk szólni, és minden bizonnyal az idei év egyik nagy slágere lesz a játékpiacon – szerintem nem lehet kérdéses, hogy egy a stratégiai játékok iránt fogékony PC-snek mit fog tojni a nyuszi most húsvétkor…

]{redenc

A PONTOZÁS

Végső pontszámunk a következőkből tevődik össze: a játék általunk választott nehézségi szintje, a térkép nehézsége, az „eljátszott" napok száma, a megnyert csaták száma, teljes hadseregünk aranyértéke, összvagyonunk mértéke, a teljesített feladatok (quest) száma, a begyűjtött tárgyak száma, a felfedezett terület százaléka, a legmagasabb szintű hősünk értéke és városaink száma, mindegyikért 20-20 pontot kapunk.

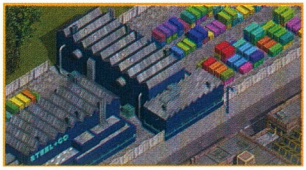
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD, videókártya 2 MB VRAM-mal, hangkártya, DirectX 8 **JAVASLAT:** legalább 128 MB RAM, és egy 3D-s kártya megdobja a látványt

Grafika, zene, hangulat és főleg a rengeteg új és jó ötlet

Összetettsége miatt kezdők talán megijednek tőle, de majd a magyar verzióval ők is megkezdhetik az ismerkedést a műfajjal…

95%



TRAFFIC GIANT GOLD

JOWOOD ● JOWOOD ● WWW.TRAFFICGIANT.COM ● TELJES JÁTÉK

E HAVI TELJES JÁTÉKUNK A KÖZLEKEDÉS ÉS A SZEMÉLYSZÁLLÍTÁS REJTELMEIBE IGYEKSZIK BEVEZETNI A TISZTELT NAGYÉRDEMŰT.

Alapesetben bizonyára sokan gondolkoztatok már azon – állva a megállóban és várva a gyakran igencsak durván késő járművet –, hogy ti bizonyosan jobban tudnátok ezt csinálni. Nos, itt a remek lehetőség, hiszen pontosan erre készült a program.

Indulhatunk egyes küldetésekben is, de részt vehetünk egy fokozatosan növekvő személyszállító cég gyarapításában is. Bármelyiket is választjuk, a képlet egyszerű, hiszen „mindössze" arról van szó, hogy a rendelkezésünkre álló pénzeszközökből vásároljunk szállítójárműveket, és építsük ki az ezekhez tartozó megállókat. Ezek után jöhet a hálózat kiépítése, az egyes megállók csoportosítása és láncba szedése. Természetesen városunk forgalmasabb pontjai köré érdemes elkezdenünk az építkezést, egy iskola vagy egy nagy bevásárlóközpont hálás kiindulópont a fejlődéshez. A későbbiekben sort kerít-hetünk majd az eldugottabb zugokra is, azonban erre lesz időnk még bőven. Ha kialakítottuk a komplett vonalat, melynek természetesen körbe kell érnie a folyamatossághoz, akkor már csak hozzá kell rendelnünk a vásárolt buszt, és máris indul a járat. Nagyon hangulatos az utcák képe, érdemes a járatok megalkotása előtt mindenképpen figyelni a forgalmat, mert semmi értelme a legzsúfoltabb útra kirakni a járatot, hiszen itt elégedetlenek lesznek utasaink. Márpedig a hálás közönség adakozó is, egyre többen hagyják majd otthon autóikat, hogy használják járműveinket, márpedig ez nekünk szép bevételt jelent. Figyelni kell a fejlesztésre is, de nem szabad túlzásokba esni. Komolyabb pályákon már vasúti lehetőségeink is adódnak majd, persze addigra már kiismertük minden csínját-bínját a programnak.

Azonban jobb igyekezni, mert hamarosan megjelennek majd ellenfeleink is. Elsőre értetlenül szemléltem az utasaimat elhappoló kék járat megállóját, nem is tudtam mire vélni a dolgot. Aztán persze leesett a tantusz, bizony kapkodnunk kell magunkat már a játék legelején is, ha nyereséggel szeretnénk üzemeltetni a vállalatot. Minden pályán valamilyen pénzügyi cél teljesítése esetén nyerhetünk kegyet a továbbjutásra, már most mondom, hogy apránként kell összeszednünk a nyeréshez szükséges pénzeket.

Utasaink persze kényelmesek és kényesek is, hiszen maximum háromszor hajlandóak átszállni, amíg beérnek a munkahelyükre az otthonukból. Az információs képernyőn érdemes figyelni, hogy ki hol keresi a kenyerét, mert így elkerülhetjük a nagy lebőgéseket. Igaz ez a megállók telepítésére is, hiszen csak a zölddel jelzett épületekből várhatunk potenciális utasokat, márpedig nagyon számít a megálló vonzáskörzetének nagysága. A megállókat egyébként menetirányhelyesen érdemes kirakosgatni (no meg az út szélére), mert bizony ezek nélkül igen kevés utasunk lesz .

Százféle apró-cseprő beállítási lehetőség adódik még a programban, úgy hiszem, ezek részletezése teljesen felesleges, hiszen egyrészt megtalálhatjátok a CD-n lévő kézikönyvben, másrészt pedig úgyis hamar kitapasztalhatjátok majd őket. A TGG igencsak szórakoztató és tanulságos program, az extra küldetésekkel együtt hosszú-hosszú ideig képes lefoglalni a szállítmányozásra termett stratégákat.

Bear™

RPG/KALAND

FINAL FANTASY XI

SQUARESOFT ● SQUARESOFT ● WWW.SQUARESOFT.COM

A SquareSoft újabb információkkal szolgál a lelkes játékosok számára, ugyanis népszerű sorozatuk tizenegyedik részéről újabb dolgokat hoztak napvilágra. Az MMORPG-nek készülő folytatás egyszerre készül PC-s és PS2-es platformra, és habár a pontos specifikációkat nem közölték még a nagyérdeművel, annyit már tudni, hogy a futtatásához szükség lesz DirectX 8.1-et támogató T&L-es videokártyára, ennek eredményeképpen azonban a felhasználók maguk választhatják meg a nekik megfelelő felbontást az adott konfigurációtól függően. És mivel a mentéseket a szerveroldalon fogják tárolni, így a különböző platformokon játszó játékosok is képesek lesznek adatokat cserélni. A PC-s verzió CD-ken, a PS2 verzió DVD-n fog napvilágot látni, elsőként a konzolos fog a japán boltokba kerülni tavasszal, majd ezt követi hamarosan a PC-s, azonban ezek a dátumok csakis erre az országra vonatkoznak, az amerikai ill. európai megjelenésekről egyelőre semmi hír (ahogy ez szokott lenni, az biztos, hogy később lesz itt is elérhető a játék). Érdekességképpen érdemes még megjegyezni, hogy tervezik kiegészítők megjelentetését a teljes játékhoz – ezek mibenlétéről azonban még semmilyen információnk sincs.

49 ... Atriarch
50 ... Freedom Force
51 ... Shadow of Destiny
52 ... Jerusalem

TARTALOM

1. Wizardry 8	Sir-Tech
2. Dark Age of Camelot	Wanadoo
3. Diablo II: LoD	Blizzard
4. Baldur's Gate 2	Interplay
5. Gothic	XICat Interactive
6. Icewind Dale	Interplay
7. Anachronox	EIDOS
8. Planescape Torment	Interplay
9. Discworld Noir	GT Interactive
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

TOP 10

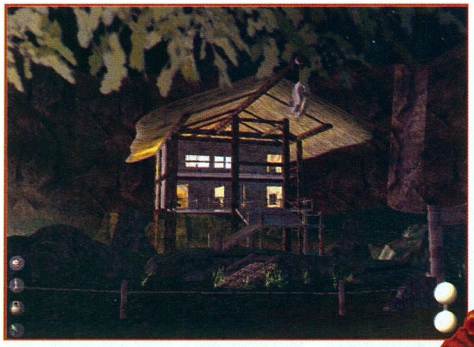
Arx Fatalis	2002/04	Fishtank
Dungeon Siege	2002/04	Microsoft
Grom	2002/04	CDV
Hitchhiker's Guide to the G.	2002/04	Pan Interactive
Shadow of Destiny	2002/04	Konami
Atma	2002/05	4Dgames
Cult	2002/05	3D People
Dragon Empires	2002/05	Codemasters
Icewind Dale II	2002/05	Virgin Interactive
Shining Lore	2002/05	Phantagram

ELŐREJELZÉS

INQUISITION

WANADOO ● KOCH

A Wanadoo még múlt év végén bővítette megjelenési listáját ezzel a játékkal, amely az akció-kaland kategóriába esik bele, s melyben egy elszegényedett nemes fiát alakítjuk a XIV. századi Franciaországban. Amikor éppen börtönbüntetésünket töltjük egy rablási kísérlet okán, egy volt templomos lovaggal futunk össze, akit a vörös uniformisban rohangászó valásos emberkék „kezelésbe vettek". A haldokló lovag elhinti számunkra a templomosok legendás kincséhez vezető útra terelő első információmorzsát, amellyel kezdetét is veszi küldetésünk, sok-sok kalandba belerángatva bennünket. A játékot ez év végén szeretnék megjelentetni (jelenleg november lett becélozva), ekkora remélhetőleg majd kiderül, mekkora részt hasítanak ki maguknak a stratégiai, akció-, platform-, és kalandelemek.



ATRIARCH

▸ MÉG NINCS ● WORLD FUSION ● WWW.ATRIARCH.COM ◂

ÚJABB NÉV, MELY TÁN KIEMELKEDHET A KÉSZÜLŐ MMORPG-K SZÜRKE TENGERÉBŐL, MELY TENGER MOSTANRA MÁR VALÓBAN ELÉG TEREBÉLYESNEK NEVEZHETŐ

Már szinte közhely, hogy tengerszámra özönlenek az online szerepjátékok fejlesztését bejelentő hírek, ám ezen programok közül nagyon kevés az, amely némi eredetiséget, újdonságot is képes felmutatni. Legyen az garázscsapat vagy szoftveróriás, egyaránt ebben a – még – felettébb jól fizető műfajban látja boldogulását. Nem gondolkodik másképp a World Fusion sem, készülő művük azonban kirí annyira a tömegből, hogy érdemes legyen egy előzetes keretében a fontosabb információkat megosztanunk az olvasókkal.

Az alapkoncepció a Midgard és Dark Ages által kijelölt, a lehetőségek szinte korlátlanná bővítését célként megjelölő útvonalon halad, melyet egy másik, jóval idősebb út keresztez – egy monszterekkel, vérbő csatákkal és sok XP-vel szélesre kövezett út. Ezen útvonalakat azonban nem tapossák sem mocskos ork bakancsok, sem az elfek könnyű lábainak lépte, de még az emberek törtető tappancsai sem érinthetik. Atrania, a világ, mely e két út kereszteződésénél fekszik, a sci-fi és a fantasy szokatlan egyvelege. Élő, lélegző, folyamatosan alakuló idegen világ ez, ahogy a stáb szóvivője fogalmaz, s a képeken látható épületek, s ezen épületeknek lakói valóban újszerűnek, idegennek is hatnak, mivel mindent, mi e planéta hat kontinensén létezik, a fejlesztők élénk képzelete szült. Az öt faj közt megtalálható a tipikusan mogorva, ám becsületes harcos jellem (tyrusin), a zárkózott földművelő, kertészkedő nép (cavolon), a kreatív, állandó alkotási kényszerrel megáldott csoport (eshlar), az örök nyughatatlan vándorok (lokai), és a természet gyermekei – a helyi elfek (unarra).

Karakterünk útra indításánál a faj az egyetlen fontos döntés, melyet meg kell hoznunk, ám ha pl. a cavolonokat választjuk, az sem jelenti azt, hogy nem válhat belőlünk harcos, mindössze a földműveléshez több affinitása lesz hősünknek, mint a kardforgatáshoz. Nincsenek kasztok, melyek korlátok közé szorítanának, ha valamihez érteni akarunk, akkor azt elsősorban gyakorlással, s mesterünk utasításainak követésével érhetjük el (persze autodidakta módon is próbálkozhatunk, ám ez esetben az eredmény kétségesebb), de a más játékosok által ránk bízott feladatok végrehajtásáért is kijár a tapasztalat. Hősnek lenni persze nem kötelező, ha gondoljuk, gyúrhatunk a kőmíves skillünkre is, s derék munkásként letelepedve egy kis faluban boldogan élhetünk, amíg a szerverek meg nem halnak. Ezt mind persze már láthattuk, az igazi újdonság csak most jön: ha ambiciózusabb fajtából faragtak, akkor lehetőségünk lesz követőink csoportjával saját pártot alapítani, s aktívan részt venni lakhelyünk politikai életében, sőt – szóval és szablyával egyaránt sok győzelmet learatva (egyszerűbb módszerként egy új, független területet fölfedezve) – megnyílik a lehetőség az államalapítás előtt. Birodalmunkban mi szabhatjuk a törvényeket, a militarista hajlammal megáldottak pedig akár hadba is vezethetik államukat más országok ellen – itt jön a képbe a fejlesztők által hangoztatott stratégiai vonal. Nos, ez már valóban túlmutat a műfaj jelenlegi keretein, s talán ennél tovább feszíteni már nem is lehet azokat.

Mindezt tetézi, hogy a fejlesztők látvány terén sem ismernek kompromisszumot. Amellett, hogy Atrania gyönyörű és újszerű világa az utolsó fűszálig poligonokból épül fel – bár a három éves fejlesztési idő tagadhatatlanul otthagyta a nyomát a képeken –, s az időjárás az adott éghajlatra jellemző módon folyamatosan változik (a napszakokat ugye már felesleges megemlíteni), a világot a megfelelő eszközök birtokában (de)formálhatjuk is – itt felépíthető házakra, sőt városokra, vagy egyszerűen kivágható fákra kell gondolni. Az Atriarch gömbölyű bolygója (ez is a készítők büszkeségei közé tartozik: ha egyenes irányban haladsz pár évig, előbb-utóbb a kiindulási pontra érsz vissza) mellesleg nem oszlik zónákra, mint mondjuk az EverQuest, az egészet egyhuzamban, töltések nélkül bebarangolhatjuk. Az Atriarch egy jövendőbeli csillag az MMORPG-k egyre táguló egén. Reménykedjünk benne, hogy nem bizonyul hullócsillagnak!

Lucas Z

FREEDOM FORCE

▸ ELECTRONIC ARTS ● IRRATIONAL GAMES ● WWW.MYFREEDOMFORCE.COM ● BÉTATESZT ◂

ATTÓL MÉG, HOGY VALAKI KÍVÜL HORDJA AZ ALSÓNACIJÁT, NEM BIZTOS, HOGY BECSAVARODOTT, LEHET, HOGY CSAK EGY EGYSZERŰ SZUPERHŐS…

Gyerekkorunk egyik visszatérő álma, hogy szuperhősként hasítsuk az eget és (beállítottságtól függően) jót vagy rosszat cselekedjünk természetfölötti erőnkkel, esetleg elagyabugyáljuk a nekünk kevéssé szimpatikus embereket, akik körülbelül két kategóriával a felettünk lévő súlycsoportba tartoznak, és az összes szöszi figyelmét maguknak tudhatják. Nem csoda, hogy a best sellerek közé tartoznak az ezt a témát felölelő képregények, főként a Marvel sorozatai. Ezek több országban, több nyelven is elérhetők, egyszóval a civilizált élet mindennapi kellékeivé váltak, akárcsak Garfield. Azonban ha megnézzük a legtöbb szuperhőst, láthatjuk, hogy csatározásaik helyszíne főként Amerika, és legtöbbjük valamelyik ezen a területen elhelyezkedő nagyvárosban leledzik, továbbá hogy az ott megszokott normák szerint viselkednek, és tulajdonságaik is az ottani ideálokat testesítik meg (nem hiába látni néha szupermenes ruhába öltözött elmebajosokat az utcán rohangálva éppen „világot menteni"). Itt az ideje azonban, hogy a 2D-s világukból kiléphessenek, és képernyőinken átvehessük fölöttük az irányítást.

Tesztelésre érkezett hozzánk a játék egy korai verziója, amely ugyan folyamatos elszállásokkal igazolta, hogy ő még nem készült el teljesen, ám amikor működött, akkor fantasztikus élményben volt részünk. A grafika valahol a 3D és 2D között mozog az átvezető animációkban, hiszen mindenhol megtalálhatók a képregényekben fellelhető fő elemek, a stílus visszaköszön léptennyomon. Ennek ellenére a játékban természetesen minden teljes 3D-ben pompázik, mégpedig csodálatos részletességgel és fantasztikus effektekkel (amik a jelenlegi build során néha megizzasztották a gépet rendesen, mivel hiába telepítettünk föl mindent a vinyóra, a játék folyamatosan a CD-ről olvasott…) megspékelve, a comic-ok ismerős világát megteremtve.

Elsőként fogjunk meg egy fát, majd vágjuk hozzá az ott szerencsétlenkedő rosszfiúhoz (elég könnyű a rosszarcúakat megismerni az utcákon :))… Nos, körülbelül így tudunk bánni az összes tereptárggyal, ami csak mozdítható, azt felhasználhatjuk ellenfeleink nagy bánatára, ám arra figyeljünk, hogy ami gyúlékony, az minket is sebezni tud, tehát ha fogunk egy taxit, és hozzávágjuk a falhoz, lehetőleg ne álljunk a detonáció kellős közepén, mert szupertulajdonságok ide vagy oda, azért mi sem vagyunk sérthetetlenek, ám egy időre beizzíthatjuk pajzsunkat, amely megvéd minket a legtöbb sebzéstől (főként akkor vesszük hasznát, ha lőnek ránk).

Kalandozásaink során maximum 4 hőst irányíthatunk egyszerre különböző helyszíneken, és ami még lényegesebb, multiplayer módban is ugyanennyivel nyomulhatunk játékosként. Az irányítás pofonegyszerű, ám a kamerakezelés véleményem szerint még nem a legtökéletesebb (kicsit Black & White-feeling, csak kevesebb lehetőséggel és flexibilitással), ezen lehet, hogy még hangolni kellene. A legérdekesebb, hogy repülésre hajlamos hőseink előtt nem számítanak akadálynak a magasabb házak ill. terepakadályok sem, hiszen játszi könnyedséggel emelkednek többméteres tengerszintfeletti magasságokba, hogy aztán egy ház tetején bunyózzák le a gengszterkinézetű egyéneket.

Nem tudom, a végleges verzió hogy fogja tolerálni a rossztetteinket, a jelenlegi azonban nem él retorziókkal, hiszen akár egy rendőrautó segítségével is elagyabugyálhatjuk a maffiavezért, vagy éppen egy taxit is dobhatunk a tömeg kellős közepébe. A progi még csiszolásra szorul több téren is (irányítás, kamerakezelés, stabilitás), ám az már most látszik, hogy egy érdekes és feletté bb szórakoztató kezdeményezésnek lehetünk szemtanúi. A multiplayer játékot is szívesen kipróbáltam volna, hiszen a beállítási lehetőségei alapján furdalta az oldalamat a kíváncsiság, ám akárhányszor próbálkoztam, csak a desktop figyelt be a töltés után, így sajna ezt a fontos funkciót nem vehettem bele a véleménybe, ám ahogy olvastam a többi (külföldi) tesztet, itt is nyújt egypár figyelemre méltó lehetőséget a játék.

Ugyan még nincs készen a végleges változat, ám a honlapról letölthető program segítségével (Freedom Force Character Tool) már most elkészíthetjük saját szuperhősünket, amely skineket a megjelenéskor felhasználhatunk a programban, teljesen testre szabva ezzel hősünk kinézetét.

Összefoglalva annyit mondanék, megéri megvárni a játék megjelenését, mivel egy teljesen újfajta játékélménnyel gazdagodhat az, aki kipróbálja majd, milyen is szuperhősnek lenni egy gengszterekkel és szuperbűnözőkkel teli világban.

Chilly

SHADOW OF DESTINY

KONAMI ● KONAMI ● WWW.KONAMI.COM/MAIN/GAMES/SHADOW

IGAZÁN ÉRDEKES ELŐZETEST ÍRNI EGY OLYAN JÁTÉKRÓL, AMIT AZ EMBER EGYSZER MÁR VÉGIGJÁTSZOTT. DE, HOGY MIT ÉRTEK EZ ALATT, MINDJÁRT ELMAGYARÁZOM…

A Shadow of Destiny esetében csak szuperlatívuszokban vagyok hajlandó nyilatkozni. 3 éve már, hogy először kezdtek el szállingózni a hírek arról, hogy a Konami egy igazán tökös kalandjátékot fejleszt a PlayStation 2-es konzolra, s igencsak ráizgultam a témára. Elsősorban köszönhető ez talán annak, hogy a kalandjátékokért mint olyanokért élni-halni tudok, másodrészt pedig Japán fejlesztőcsapat áll mögötte, ami számomra jelent egy bizonyos garanciát, hiszen az ízlésviláguk, az életfilozófiájuk nagyon-nagyon közel áll hozzám. Tehát elindult az izgatott várakozás, néminemű információkereséssel átszőve, hiszen képben akartam lenni a játékkal kapcsolatban. A keresés eredménye pedig olyan lett, amire nem is számítottam…

A játékban egy Eike Kusch nevű fiatal srác irányítása lesz a feladatunk, aki történetesen Ausztria egyik kisvárosában tesz látogatást, ám az nem éppen lesz olyan idilli, mint amilyennek annak előtte elképzelte. Ennek roppant kézzelfogható a magyarázata, hiszen Eike a történet legelején meghal. Igen, meghal. Ám ekkor furcsa események veszik kezdetüket, s amolyan Faust után szabadon, egy lény a valóság és képzelet határán uralkodva felajánlja, hogy hősünk visszatérhet az életbe. Cserébe mindösszesen csak egy követ kér, amit Philisopher's Stone-nak hívnak. Mondanom sem kell, hogy Eike rááll az ajánlatra, még ha ezért nem csak a saját problémáját veszi a nyakába. Mert azáltal, hogy visszatér az életbe, még nem menekült meg. Gyilkosa ugyanúgy ott ólálkodik körülötte, és ugyanúgy meg akarja ölni, mint előtte. Célunk tehát kettős: megtalálni a követ, és közben túlélni az előttünk álló napokat.

Maga a játékmenet talán az Alone in the Dark sorozathoz hasonlítható a legjobban, csupán annyi különbséggel, hogy az akciórészek majdnem teljes mértékben ki lettek ollózva. Viszont minden más ismerősen köszönhet vissza: 3D-s karakterek és környezet, külső kameranézet, mely teljes mértékben mobilis – azaz mindenhová követ, és nem állóképekből vagdosnak be részeket -, valamint az interaktív szereplők, akiket az utcán megszólítva olyan hétköznapi dologról is beszélgethetünk például, hogy mit csinált a főtéren a mutatványos.

A játékban igazából két látványos elem található: az egyik a nyitott terep nyújtotta látvány, a másik pedig az időutazás. Hohó, hogy erről még nem is szóltam!? Pedig az ismeretlennel kötött alkunk során egy úgynevezett Digipadet kapunk, ami arra jó, hogy az időben bárhová eljuthassunk, ami a kő megtalálásában segít, vagy hogy gyilkosunk elől szökhessünk el. Így akár 100 évet is visszarepülhetünk az időben, és igencsak érdekes karakterekkel futhatunk össze… A látvány pedig egyszerűen fenomenális. Minden ház más és más díszben csillog, a belsőjük tökéletesen és aprólékosan kidolgozott, ami nem véletlen, hiszen a fejlesztőcsapat több hetes tanulmányutat töltött el Németország különböző területein.

Kalandjátékokhoz mérten az irányítás nem lesz túlbonyolítva, hiszen az iránygombokon kívül az akcióbillentyűre lesz szükségünk, oszt' csókolom! Viszont örömteli hír, hogy eléggé non-lineáris a cselekmény, ami nem csak azt eredményezi, hogy 6 különböző befejezése van a játéknak, hanem még eközben sem biztos, hogy egy újrajátszásnál nem lehetne más utat választani egy adott fejezeten belül…

A Konami eddig nem nagyon merészkedett ki a konzolok világából, azonban reméljük, hogy a Metal Gear Solid hibáiból tanulva nem egyszerűen átkonvertálja, hanem picit a PC-s igényekhez is igazítja a játékot. Az előzetes tervek szerint pár hónapon belül már a végleges játékot is üdvözölhetjük.

Bagó Péter

JERUSALEM

CRYO INTERACTIVE ● ARXEL TRIBE ● HTTP://JERUSALEM.CRYOGAME.COM

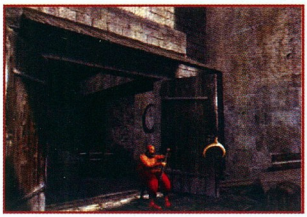
A SZENTFÖLDÖN JÁRVA KÜLÖNÖS REJTÉLYEK, EMBERRABLÁSOK ÉS MEGOLDÁSRA VÁRÓ FEJTÖRŐK LESELKEDNEK RÁNK A JERUSALEM CÍMŰ JÁTÉKBAN.

Bevallom őszintén, kicsit előítéleteim voltak a Jerusalemmel kapcsolatban, még mielőtt megkaptam volna a tesztelésre. A legutóbbi, egy város nevét viselő játék igencsak nagy csalódást okozott, ez pedig a Versailles II volt. A stílus a Jerusalemben ugyanaz, vagyis előre megrajzolt hátterek között kell klikkelgetve továbbjutnunk. Tárgyakat vehetünk fel és használhatunk, valamint beszélhetünk a szereplőkkel. Az Arxel Tribe neve ismerős lehet, habár igazán „nagy" durranással eddig még nem rukkoltak elő, ám többek között ők készítették a nem is olyan régen megjelent Casanova nevű játékot. Volt néhány okom tehát, hogy ne számítsak valami világraszóló játékra tőlük.

Szerencsére kellemesen csalódtam már az első percekben is. Lényegében véve nagyon hasonlít felépítésében és kezelésében a már fent említett, általuk készített játékra, ám annál (számomra legalábbis) sokkal több élvezetet nyújtott. Alapjában véve, mint a neve is tükrözi, a Jerusalem: The 3 Roads to Holy Land erősen vallási alapokra épülő program. Ez viszont ne rémítsen el senkit a játéktól, nem valami interaktív bibliáról van szó. Habár aki jól tud angolul, az elég sokat tanulhat a játékból a vallásokról, hogyha a menüben belekukkant az Enciklopédiába. A készítők tulajdonképpen elég rugalmasan vették a vallás fogalmát, ugyanis három vallás keresztezi és ötvözi magát a programban: a keresztény, a zsidó és a mohamedán. Azért mondom, hogy rugalmasan, mert a készítők rávilágítottak egy nagyon fontos tényre, mégpedig hogy mindegy, milyen vallású az ember, Istenben vagy Allahban hisz, úgyis csak a hit a lényeg. Arra is rájöhetünk már a játék elején, hogy e három vallás szent könyveinek alapja szinte teljesen megegyezik. A három könyvvel: a Bibliával, a Koránnal és a Tórával a játék során „találkozhatunk" is. A már említett Enciklopédiában pedig számos hasznos dolgot megtudhatunk e három különböző világ dolgairól, amelyeket képekkel is illusztrálnak. Ez a hármasság persze annak köszönhető, hogy Jeruzsálem valójában még a mai napig is e három vallás képviselőiből „épül" fel. Ennyit talán az alapokról, most pedig nézzük, miről is szól a játék.

A játék kezdetekor Adrian, a főszereplő egy látomásában megpróbál megmenteni egy nőt Pompeji végzetekor, amikor is a Vezúv kitörésével az teljesen elpusztult (Kr.u. 79.). Ekkor egy női hang szólítja, és amikor magához tér, egy sivatag kis oázisában találja magát. Természetesen szinte semmire nem emlékszik a múltból, csak a már említett látomásra. Még azt sem tudja, hogy került ide és melyik évben van. Kis idővel később a sors összehozza egy Ozdemir nevű fickóval, akitől megtudjuk egy csésze teát iszogatva a tábortűz mellett, hogy a keresztény időszámítás szerint az 1552. esztendőt írjuk, és Jeruzsálem közelében vagyunk. Miután kiderül, hogy a főszereplő, azaz mi, jó pár nyelven tudunk, Ozdemir felfogad minket a tolmácsának. Ezután kezdődnek vele a közös kalandok, egy fontos nyomozás Jeruzsálem falai között, és furcsa összefüggések a múlt és a jelen között.

A játék 70%-a animációkból áll, igaz, ez a készítők szokásaihoz hűen nem a legjobb minőségű (640x480), de azért elviselhető. A többi része előre megrajzolt hátterek között való mászkálás, az ennél a stílusnál megszokott módon, vagyis klikkelés a megfelelő irányba, ahol „szemünk" teljes szabadságot kapva bármerre nézhet az egér segítségével. Ha valamilyen tárgyat felvehetünk, vagy használhatunk, a félhold alakú kurzorban egy gömb jelenik meg, míg ha megvizsgálhatunk dolgokat, akkor egy nagyító. Tehát a kezelése elég egyszerű, nem úgy az előttünk álló kihívások. Igazán kellemes, ám sokszor idegesítően nehéz fejtörő vár ránk a játék során, viszont egyik sem megoldhatatlan, ha elég türelmesek vagyunk. A jó angoltudás főleg áldás, ám néha átok is, amikor például az állítólagos segítőnkre hallgatva az félrevezet minket, ha pontosan az utasításait követjük. Viszont a három keveredő vallásnak köszönhetően a még jól értő angolosok számára is jelenthet meglepetést egy-két szó, ami ugye az adott vallás specifikus része angolra fordítva (ilyen pl. a szura – fejezet, és Toran – Tóra is). De az angoltudás mellett néha jól jönne az arab és a héber is, mert mindkét nyelv szavaival is találkozunk a játékban. Persze ezeket általában lefordítják angolra, ám még a játék kezdetekor kapunk egy kis vallástörténeti feladatot: négy vallási személy nevét kell



arabul (!) leírnunk a homokba a megfelelő sorrendben, majd alájuk a hozzájuk tartozó szent könyvek neveit szintén arabul. Igaz, mindegyikhez oda volt írva az angol megfelelője, míg le nem írtuk a homokba, ám utána, mikor a könyveket írnánk alájuk, már fogalmunk sincs, melyik krix-krax is jelentette például Jézus nevét. Szerencsére ilyen dolgok csak ritkán fordulnak elő a játékban, és akkor is kapunk hozzá segítséget. Egy apró dolog pedig megdobogtatta hazafi szívemet, majd később pedig kissé bosszantott; ez a játék elején a Budapest szó „felvillanása" egy beszélgetésben. Jóleső dolog volt, hogy kicsiny hazánk fővárosát is belevonták az eseményekbe, ám az már kevésbé, hogy az elvileg 16. század közepén játszódó játékban így, egybe írták le. De ez csak szőrszálhasogatás… :))

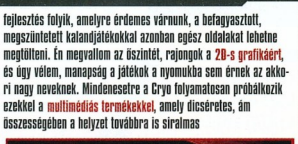
Valójában a Jerusalem egy nyomozós kalandjáték, melyben szellemi és „fizikai" fejtörők is megtalálhatók. Egyaránt kell betűkből és számokból, valamint tárgyak kombinálását használva rájönnünk a megoldásra. Mindez pedig egyetlen embernek köszönhető, bizonyos Hayyatnak. Ő a játék negatív szereplőjének megtestesítője, hisz miután bejutottunk Jeruzsálembe, kiderül hogy a kormányzó lányát, Hykmahot elrabolták egy szent ereklyével, Abraham tőrével együtt. Mindennek a hátterében pedig Hayyat, a frissen megszökött, gyakran őrült embernek nevezett személy áll. Persze később beigazolódik az a mondás, hogy az őrültséget a zsenialitástól csak egy hajszál választja el. A játék során az ő szándékosan hátrahagyott nyomait kell követnünk, melyek különböző feladványok formájában jelennek meg. Ezek a feladványok együttal tanítások is, az élet fontos dolgairól szólnak. A hármasság jele legtöbbször fellelhető, így a három legfontosabb dolog, amire meg akar majd minket tanítani Hayyat, az a hit, a szerelem és a remény tisztelete és ereje. Ha elvonatkozatunk a játék mivoltától, akkor ezek a dolgok a valós életben is igen fontosak. Viszont a játékbeli fontosságuk sem elhanyagolható, hisz rengeteg összefüggésre jöhetünk rá, ha odafigyelünk az elejtett mondatokra. Így tehát a játék intrójában látott látomás értelmet jelent a szerelem által, és az akkor keresett nő átlényegül a kormányzó lányának személyévé.

Kalandozásaink során Jeruzsálem városában számos fontos helyre ellátogathatunk, szent helyekre, mint amilyen Jézus sírja, amiből ugyebár három nap múltán feltámadt, vagy az a hely, ahonnan szónoklatot tartott, illetve zsinagógák és templomok belsejében nézhetünk szét. Igazán utánanéztek a fiúk a háttérnek, és komolyan vették a történelmi és vallási hátteret. Az állandóan „feszült" hangulatot a nyomozásunk során kellemessé teszi az igen eltalált zenei alátétek. Tulajdonképpen a Jerusalem remek szórakozást nyújt a stílust kedvelőknek, ha túl tudjuk tenni magunkat a grafikai hiányosságokon és az animációk minőségén, valamint ha elég türelemmel vagyunk megáldva. Egyetlen dolog volt, ami idegesített a játék során, és ez az animációk szaggatása. Szerencsére ezek átugorhatók a megfelelő billentyű megnyomásával, de akkor hol marad az élvezet!? Csak abban reménykedem, hogy ez a bétaverziónak, és esetleg gépem hiányosságainak tudható be. Azt, hogy az Arxel Tribe-nak sikerült-e végre egy valóban sikeres játékot készítenie, majd a jövő zenéje (azaz a megvásárolt mennyiség) eldönti. Ha mégsem, akkor elmondhatjuk, hogy sikerült egy újabb multimédiás sétát prezentálniuk egy újabb helyszínen, lenyűgözőnek nem mondható megjelenítéssel, nehezítésképpen némi fejtörővel megspékelve.

Crowie

A CRYO ÉS A KALANDJÁTÉKOK

A **Cryo** elhíresült már rendezett kalandjátékairól, élükön az Atlantis-szal, amely a játékosok számára is elegendő kihívást jelentett, továbbá nem laposodott el hosszabb távon sem, így kategóriájában kiemelkedő példánynak számít még ma is. Ám azóta legtöbbször nem sikerült elérni ezt a szintet, és a rendezett (és 360 fokos) téren is sikerült **alulteljesíteni**. Mivel legtöbben eltemették már a 2D-s stílust, így a vérbeli kalandjátékosoknak legtöbbször be kell érniük hasonló produktumokkal, amik, valljuk be, fél fogunkra sem számítanak elegendő falatnak, ám jobb híján ezt kell szeretnünk. Egyelőre azonban nem sok lehetőségünk van, hiszen egy kezemen meg tudom számolni, jelenleg hány olyan fejlesztés folyik, amelyre érdemes várnunk, a befagyasztott, megszüntetett kalandjátékokkal azonban egész oldalakat lehetne megtölteni. Én megvallom az őszintét, rajongok a **2D-s grafikáért**, és úgy vélem, manapság a játékok a nyomukba sem érnek az akkori nagy neveknek. Mindenesetre a Cryo folyamatosan próbálkozik ezekkel a **multimédiás termékekkel**, amely dicséretes, ám összességében a helyzet továbbra is siralmas



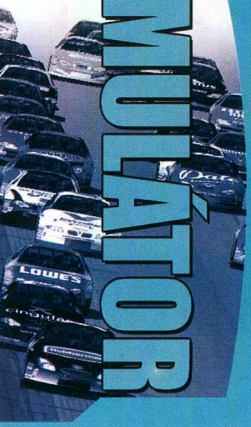
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300MHz, 4x CD-olvasó, 3D videokártya, Win95 **JAVASLAT:** PIII 450MHz, 64MB RAM, 8x CD-olvasó, 16MB 3D videokártya, WinME

Élvezetes játékmenet
Jól eltalált fejtörők

Grafika
Kevés beállítási lehetőség

70%



SZIMULÁTOR

ÍME, EGY MEGSZÁLLOTT SZIMULÁTORRAJONGÓ DOLGOZÓSZOBÁJA

Az itten látható képet igazából csak azért raktuk be, hogy lássátok, egy igazán felkészült, mindenre elszánt pilótának milyen berendezéssel kell rendelkeznie felszállás előtt. A teljesítmény azért nem utolsó, ugyanis a fórumokon kósáló képet közelről megnézve találhatunk rajta 11 monitort, 6 egeret, egy pedálrendszert, kormányt, valamint jó pár kábelt, no meg egy kósza csavarhúzót. Erre én csak annyit tudok mondani: impresszív...

56 ... Star Trek: Bridge Commander
58 ... Destroyer Command
60 ... NASCAR Racing 2002 Season

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
3.	Master Rallye	Microids
4.	MS Train Simulator	Microsoft
5.	Comanche 4	Novalogic
6.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7.	Starlancer	Microsoft
8.	NASCAR R. 2002 Season	Sierra
9.	Silent Hunter II	Ubi Soft
10.	Rally Trophy	JoWooD

TOP 10

Lock On: Modern Air Combat	2002/03	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3.0	2002/05	Codemasters
Grand Prix 4	2002/05	Infogrames
Freelancer	2002/06	Microsoft
TOCA Race Driver	2002/06	Codemasters

ELŐREJELZÉS

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

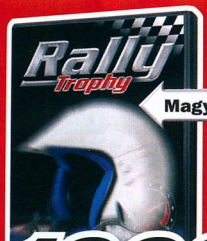
MÉG NINCS ● SIMERGY

Az optimista hírek szerint májusban már találkozhatunk a játék PC-s verziójával, majd ezt követi júniusban az Xbox-os változat. Rossz hír azonban, hogy a sorozat negyedik része nem fog a jelenlegi helyzet alapján Internetes részt tartalmazni jogi problémák miatt. Ellenben ezt ellensúlyozandó, lesz benne split screen két játékos részére, amely valószínűleg a konzolos változatban is megtalálható lesz majd. A képek alapján a grafikára nem lehet majd panasz, a játékélményre pedig garancia az eddigi részek sikere (legalábbis reméljük).

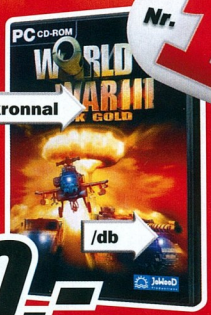
update

Óriási Rally Trophy buli

2002. március 29-31-én a budapesti Media Marktokban. Gyere el és próbáld ki Te is! Ha a rendezvény ideje alatt vásárolsz Rally Trophy-t, akkor egy ismert magyar raliversenyző által dedikált posztert kapsz ajándékba!



Magyar szinkronnal



Nr. 1 a multimédia terén

10990.-/db

RALLY TROPHY

WORLD WAR III - BLACK GOLD

Media Markt nyitás az Árkád Üzletházban, az Örs vezér terén 2002. március 20-án!

12990.-

A NAGY BALHÉ + THE NATIONS

A csomagban található két játék közül az egyiket ajándékba kapja!*

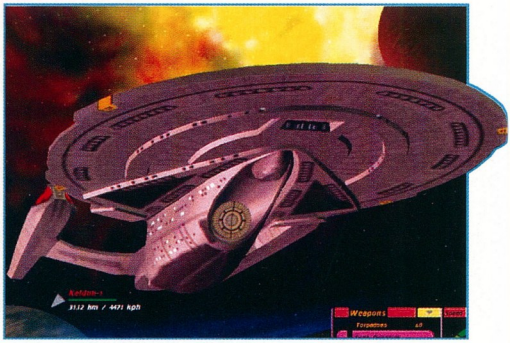
***A készlet erejéig, csak a Media Markt Árkádban!**

MEDIA MARKT ÁRKÁD, 1106 Budapest, Örs vezér tere 1., Tel.: 434 - 8000
MEDIA MARKT BUDAÖRS, 2040 Budaörs, Petőfi utca 64. Tel.: (23) 445 - 600
MEDIA MARKT SZEGED, 6723 Szeged, Makkosházi körút 29. Tel.: (62) 558 - 000
MALOMPARK BEVÁSÁRLÓKÖZPONT, 4027 Debrecen, Füredi út 27. Tel.: (52) 527 - 500
FEHÉR PALOTA BEVÁSÁRLÓKÖZPONT, 8000 Székesfehérvár, Palotai út 6. Tel.: (22) 514 - 900
WESTEND CITY CENTER, 1069 Budapest, Váci út 1-3. Tel.: 238 - 7555
EUROPARK KISPEST, 1191 Budapest, Üllői út 201-231. Tel.: 347 - 1650

Csak háztartásban használatos mennyiségeket szolgálunk ki. Áraink a megjelenéstől számítva a készlet erejéig érvényesek. Nyomtatási hibáért felelősséget nem vállalunk. Egyes termékeinket szimbolikus fotóval ábrázoltuk.

Media Markt

Mi más.



STAR TREK BRIDGE COMMANDER

▸ ACTIVISION ● TOTALLY GAMES ● WWW.BRIDGECOMMANDER.COM ◂

NAPI BETEVŐ STAR TREKÜNK, A DS9 HATODIK SZEZONJÁBAN NEHÉZ IDŐK JÁRNAK A FÖDERÁCIÓRA, A PARAMOUNT STÚDIÓ LICENSZE AZONBAN RENDÜLETLENÜL FOLYTATJA DIADALÚTJÁT…

Monitorainkon épp hogy eloszlott az Armada II űrcsatáinak pora, és máris itt a következő újdonság: a program, mely óvatos becslés szerint is három – szimulátor, kalandjáték és interaktív epizód – kategóriában pályázik a közönség kegyeire. A licensz sikere persze nem garancia a játék sikerére. Kedvenc undorom, a Dominion Wars példája igazolja, hová vezet, ha a közönség elvárásait figyelmen kívül hagyják, vagy „…a felbontás megváltoztatásának opciója nem került bele a végleges változatba…"-szerű kinyilatkoztatásokkal intézik el.

Az Activision – mindannyiunk szerencséjére – irtózik a kisszerű megoldásoktól. Az Armada mindkét epizódja profi munka, a Trek-alapú Elite Force a piac legjobb FPS motorjára épül – nincs mit csodálkozni azon, hogy a Bridge Commander esetében sem érték be kevesebbel. A történetet a Star Trek regénysorozat veteránjának számító D.C. Fontana, a kivitelezést a Lucas Arts X-Wingjével elhíresült Lawrence Holland neve fémjelzi. A Totally Games – Holland szavai szerint „négy év kemény, de örömteli munkájával" – a rajongók legrégebbi álmát váltotta valóra: a játékban egy föderációs csillaghajó parancsnokát alakítjuk, aki interaktív legénység élén, valós időben néz szembe a sorozatokból és mozifilmekből ismert univerzum veszélyeivel. Túl szép ahhoz, hogy igaz legyen? Nem kétséges, lényegében mégis az… Az olyan finomságokról pedig, mint taktikai nézet, térbeli küzdelem, és verbális irányítás, nem is beszéltünk még.

A Bridge Commander legalább olyan színpompás, mint a kozmosz, melybe kalandozni hív. Épít az utóbbi két évtized Star Trek sorozataira, de nem feltételezi azok messzemenő ismeretét – készítői ügyeltek rá, hogy önálló történetként is értelmezhető legyen, de nem hagytak kétséget az ügyben sem, hogy igazi közönségének az alkalmi és meggyőződéses trekkereket (a Föld népességének kábé egyhetedét) tekintik.

A cselekmény javát karakterünk, a rettenthetetlen űrhajósnő szemszögéből éljük át, aki kozmikus katasztrófában elhalt kapitánya helyét foglalja el a Dauntless csillaghajó hídján. Az Alfa kvadráns nagyhatalmainak közös határán, a Maelstrom néven ismert anomália zónájában járunk, és egy csillag hirtelen halálának okaira próbálunk fényt deríteni. A környező rendszereket járva romulán ragadozókkal, ferengi fosztogatókkal, és kardassziai szakadárokkal gyűlik meg a bajunk. A kezdeti nehézségeken a legendás Jean-Luc Picard kapitány segít át, utóbb, a csillagflotta büszkeségének számító Sovreign prototípus fedélzetén, felbukkan Data parancsnok is. A kutatás egy sötét terv nyomára, a további vizsgálódás egy új fajjal való találkozáshoz vezet, és olyan ütközettel zárul, melyben sem kísérleti pajzsunk, sem elsőprő tűzerőnk nem garantálhatja győzelmünket… pedig mint minden valamire való mesében, ezúttal is világok sorsa a tét.

A Bridge Commander a szemfényvesztés mestere. Lineáris játékmenetét egykettőre feledteti látványossága és hangulata, magától értetődő működése percek alatt megteremti bennünk a hozzáértés illúzióját… és fenn is tartja, míg nem (vagy csak a józan ész határain belül) feszegetjük a virtuális valóság kereteit. Aki szántszándékkal vét a szabályok ellen, hamar szembesül a GAME OVER felirattal, de ugyanez történik akkor is, ha nem (vagy nem az elvárt módon és időben) teljesítünk valamely, a történet szempontjából lényeges feladatot. A program fejezetenként (egy-egy rendszer peremén) automatikusan menti az állást – ez kizárja, hogy többórás fáradozásunk vesszen kárba egy-egy rossz döntés, vagy szerencsétlen találat nyomán –, de a folyamatba nem enged beleszólást: a Bridge Commanderben csak tölteni és lőni van jogunk, menteni nem.

A beszélt angollal nehezen boldoguló kapitányok a feliratozási opció mellett bizton számíthatnak társaik segítségére is. Tippeket mindenkitől kapunk, első tisztünk szükség szerint felidézi a küldetés célját, és a flottaparancsnoksággal karöltve ügyel rá, hogy hajónk – a sztorival együtt – a megfelelő irányba haladjon. Döntési szabadságunk látszólagos, a határvidék sem az a kimondott vidámpark, de bánja a fene: az élmény bőven kárpótol a láthatatlan korlátokért.

A híd központi üléséből egerünkkel navigálhatunk az egyes szekciók (kormánymű, tűzvezetés, tudományos és gépészeti kon-

HOL MARAD AZ ENTERPRISE?

A legendás csillaghajó legújabb inkarnációja, a Sovreign osztályú Enterprise-E csak az outróban tűnik fel, idősebb testvérei azonban mindvégig velünk vannak: első járgányunk, a Dauntless éppúgy Galaxy osztályú, mint a Veridian rendszerben szerencsétlenül járt Enterprise-D. A C belül a Bridge Commander jelenében már veteránnak számító Ambassador osztály egy korai darabja viselte, és nem hozott rá szégyent: új irányt szabott a galaktikus történelemnek, mikor pusztulásáig védte a Norandra 3 klingon telepeseit a túleröben lévő romulánoktól…

zol) és az ügyeleteseknek adható parancsok közt. Akik nem kedvelik a legördülő menüket, használhatják a billentyűzet előre definiált parancsait; ezek kombinálása révén – ahogy a Klingon Academy-ben megszokhattuk – egész parancsszekvenciákat alkothatunk. A profik értelemszerűen az utóbbi megoldással élnek, és a program sem rest figyelmeztetni a magamfajta turistákat az átállás időszerűségére. A "régi Enterprise"-típusú hídon csak időveszteséget, a Sovreign fedélzetén már komoly gondot okoz a klikkelgetés: a kétoldalt elhelyezett, egymást részben takaró konzolokhoz már-már lehetetlen hozzáférni.

Egy jó parancsnok persze nem csak a konzolok megközelítésének és használatának rejtelmeivel van tisztában, de hajója és legénysége erősségeivel/gyengéivel is. Tudnia kell, milyen feladatokat bízhat alárendeltjeire, és mikor kell saját hatáskörébe vonnia a döntést – a sikert a kudarctól a 24. században mikronnyi távolságok és ergnyi energiák választják el. Nem árt fejlesztenünk az objektív szempontváltás képességét sem: a Bridge Commander – és a modern Star Trek egésze – a szabályok dinamikus értelmezésére tanít.
A program stratégiai nézetének könnyű fokozata rendkívül barátságos, és hosszan tartó arcade játékélményt garantál… a Totally Games azonban nem hagyta ki belőle az X-Wing: Alliance legvonzóbb tartozékát jelentő, sokoldalúan konfigurálható csataszimulációt sem. Ez jelenti a kulcsot a továbblépéshez: virtuális közegében kockázatmentesen gyakorolhatók a háromdimenziós űrharc fogásai; a manőverek, melyek mestereként a küldetés csatáiban is bátran döntünk a taktikai nézőpont, a kézi kormányzás, az önálló fegyverkezelés… vagy ezek tetszőleges kombinációja mellett. Korábban is módunk van persze a híd kényelmét a mindenség panorámájára, az automatika biztonságát a reflexek esetlegességére cserélni, de aki gyakorlás nélkül tenyerel a Space billentyűre, a biztos pusztulásba vált jegyet: mint minden jobb valóságban, itt sem a méret, hanem a technika a lényeg. Hajónkat az ízlésünknek megfelelő távolság ill. kameraszög beállítása után purista módon – billentyűzettel – irányítjuk. Nem könnyű feladat, de jobban illik a Star Trek szelleméhez a Klingon Academy joystickes megoldásánál, mely a B'Reel osztály felett (a puszta méret és tömeg okán) élvezhetetlenné tette a hajók kormányzását.

Illő szót ejteni a multiplayer játékmódról is: jóvoltából két tucat csillagrendszer félszáz térségében mérkőzhetünk meg Internetre, vagy helyi hálózatra drótozott fajtársainkkal.

A Bridge Commander látvány dolgában óriási előrelépés a licensz – vagy bármely hasonló játék – multiplayer részéhez képest: az első alkalommal, egy halódó vörös nap rendszerének szívébe csöppenve, szó szerint megbénított az ámulat. Ezt minden űrszimulátor-rajongónak látnia kell – nem úgy a rosszul kitapétázott csillagmezőt, melynek szabályos sorai térváltás előtt, közben és után borzolják az elkényeztetett játékos idegeit. Az obligát deathmatch és bázisharc mellett újdonságnak számít a szövetségesek kontra kívülállók mód – előbbieken a Föderáció tagjai, utóbbiakon a romulánok, a kardassziaiak és újsütetű tettestársaik, a kessokok értendők.

A kiegészítő objektumok kínálata bőséges: csatáink színhelyét az aknáktól a teherszállítókon át a műholdakig a legkülönfélébb célokkal zsúfolhatjuk tele. Az XL kategóriában, a bolondgomba formájú földi csillagbázis és kardassziai párja mellett ott figyel egy igazi sztár, a DS9-ből ismert Terok Nor állomás is: pilonostól kétszázötven szintes tömegét megközelíteni lélegzetelállító élmény, a szomszédságában folytatott tuzpárbaj pedig új értelmet ad az „interaktív televíziózás" fogalmának.

A harci egységek esetében nem ilyen kedvező a kép. A Föderáció öt hajóosztályán (Steamrunner, Ambassador, Nebula, Galaxy és Sovreign) kívül két klingon (B'Reel, Vorcha), három kardassziai (Galor, Keldon, Hibrid), két kessok, és egy-egy romulán, illetve ferengi egységgel számolhatunk mindössze. A rajongók remélhetőleg folyamatosan készítik, és szokásuk szerint mindenki számára hozzáférhetővé teszik a további típusokat – szükség lesz rájuk, hogy a napjaink leglátványosabb nagyhajó-szimulátorával szerelt Bridge Commandert interaktív Star Trek élményből igazi multiplayer platformmá tegyék.

Gáspár András

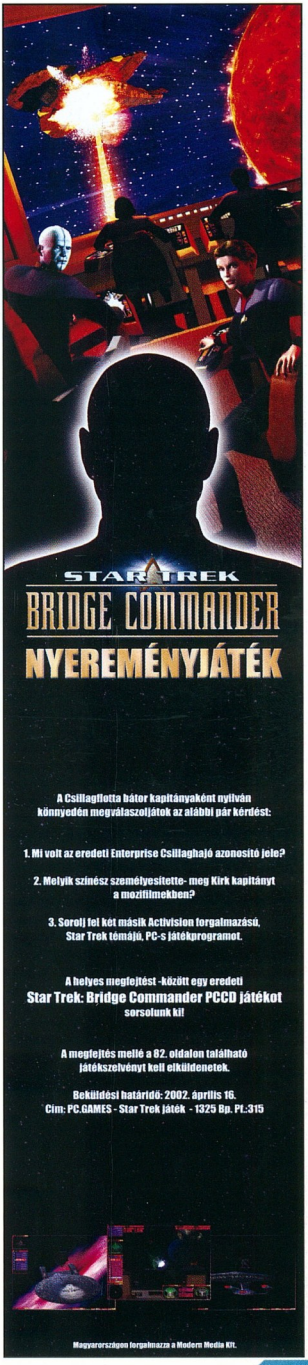
ÉRTÉKELÉS

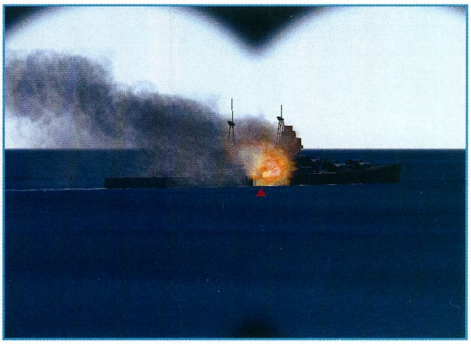
MINIMUM CONFIG: Pentium II 450 vagy azonos teljesítményű Athlon, 64MB RAM, 3D gyorsítókártya (16MB), MS Windows 95 OSR2/98/ME/2000/XP **JAVASLAT:**

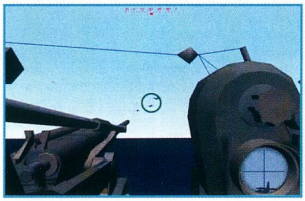
Újszerű
Szemet gyönyörködtető
Magával ragadó

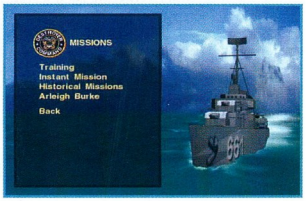
93%

Automatikus mentés
Taktikai módban körülményes irányítás
Szegényes hajópark









DESTROYER COMMAND

UBI SOFT ● ULTIMATION ● WWW.DESTROYERCOMMAND.COM

KIHAJÓZOTT A TENGERALATTJÁRÓK RÉME. FIGYELEM! ROMBOLÓK A LÁTHATÁRON, PARANCSOT KIADNI A TÁMADÁSRA!

A Silent Hunter 2 még alá sem merült a karácsonyi dömpingben, és lám, megérkezett a náci U-bootok „játszópajtása", a Destroyer Command. A cím elé ugyan elfelejtették kitenni a U.S. jelzőt, de hamar tudatosítja a játék mindenkivel, hogy a nagy és rettenthetetlen Egybesült Államok haditengerészetében túrhatjuk fel a 2. világháborús rombolóosztályokat.

A Fighting Steel nyomdokvizében lavírozó hadiladik-szimulátor tizennégy típust vonultat fel a Kriegsmarine és a császári flotta legnagyobb bánatára. E nemes küzdelembe akár hat rombolóból álló kötelék felett parancsnokolhatunk, továbbá konvojkísérésnél döntő szavunk van az útvonaltervezésben, és alkalomadtán repülőgépeket hívhatunk segítségül, de mielőtt az ellentengernagyi pátosz belengné a művet, azért vegyük észre, hogy a térkép tele van nálunk jóval nagyobb cirkálókkal, csatahajókkal, urambocsá' repülőgép-hordozókkal, amelyekből egyet se tesznek alánk.

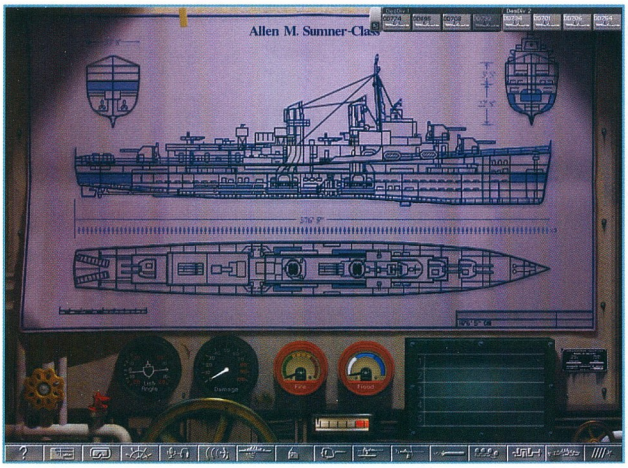
A címadó destroyer, azaz romboló 150 éves találmány, a játékban szereplő korosztály tehát már átment egy-két vizsgán, amíg megérkezett hatalma csúcsára Adolf, az ausztriai mázoló, és belekavart a világpolitika hálójába. A hadihajók közt kicsinek számító 1500-2500 tonnás „igásló" igazi multifunkcionális eszköz, előnyei közt a gyorsaságot, valamint a jó manőverező készséget jegyezhetjük fel, fő feladatának pedig a kísérőszerepet és a tengeralattjáró-elhárítást tulajdonítják, de alkalmas aknatelepítésre, partvonal védelmére, sőt, szárazföldi csapatok támogatására – mint ez be is bizonyosodott a partraszállás napján.

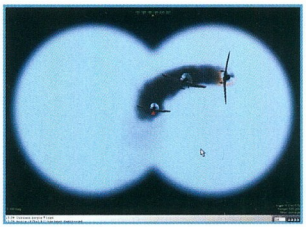
A rombolók legfontosabb fegyvere – ki hinné – a torpedó, a TNT vagy a Torpex robbanófejjel szerelt „halacska", amelyből a régebbi „bárkák" közül néhányon 16-ot tudunk egyszerre indítani, ám a vetőcsövek számát tekintve a modernebb hajókon 5-10 a megszokott. Az ideális lőtáv bátorság függvénye, mert szép dolog 2000 méterről elengedni egy szalvót a német cirkáló felé, de utána a méretes lövegek elől nehéz meglépni. A 4-5 hüvelykes (102 ill. 127 mm) hajóágyúink nem sokat érnek a „nagy vasak" ellen, esetleg a „sok lúd disznót győz" tétel bejöhet, ilyenkor a tornyokba rejtett szépségből akár 16 km-re is el lehet csúrlizni – egészen pontosan radarirányítással megfejelve.

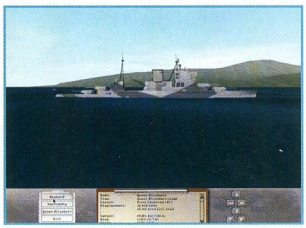
Annyi repcsit zsúfoltak össze, köszönhetően a repülőgép-hordozóknak és az élénk, part menti bázisoknak, hogy a kezdeti típusok gyengén szerelt változatai után megváltás lesz a Sumner-osztály 11 darab 20 mm-es Oerlikon gépágyúja, plusz a 2 darab ikercsövű 40 mm Boffors (folyamatos tüzeléssel csövenként 120 skuló/perc). A végére hagytam a mélyvízi bombavetőket, amelyektől a Silentben úgy óvtuk a törékeny U-hajót, nem véletlenül, hisz a vékonyfalú konténerekben tárolt nagymennyiségű TNT-t a K-Gunnak köszönhetően nemcsak legurítani lehet a hajóról, hanem oldalirányban is szét lehet teríteni. A bombák a hidrosztatikus nyomás változását érzékelve robbannak a megjelölt mélységben, és nem is annyira a közvetlen találat, hanem a robbanás által keltett rezgések pusztítóak.

Harci ösvényre lépve...

Amerikai hadigyomlálásról lévén szó az időszámítás 1942 elején kezdődik, a Pearl Harbour-i katasztrófa és Németország hadüzenete után. A történelem ezen szakaszához csatolt multimédiás turkálást – history, hajók, „családlátogatás" – nem vette jó néven a sajátgép, a három menüpontból elsőre csak egyet sikerült beizzítani, a hivatalos oldal FAQ-ja gyógyszert ad a másodikra, ám a Destroyer Tour makacson tartotta magát, mintha csak azt mondaná, „ne kukucskálj, balfék!". Fránya balsors. A továbbiakban szerencsére együttműködőbb a masina, a beállítások menüpöttynél a megszokott harci tápérték lőhető be. A







vízrebocsátási lehetőségek elég tágak, a többjátékosnál feltűnik a régóta várt „interop" funkció az SH2-vel való együttműködésre csábítva, de van teammeccs, kooperatív mód, melee-szakág, úgyhogy lehet szervezkedni az ismerősökkel. A magányos téli, vagy inkább tavaszi estékre battle-generátor, néhány előre gyártott küldetés és két történelmi kampányolás marad. Ez utóbbiaknál a Csendes-, vagy az Atlanti-óceánba algásodhat a hajófenék – hasonlóan hosszú, gyötrelmes küldetéssorozat mindkettő –, csupán tematikailag a német fronton többet szenvedünk az U-bootokkal, ritkábban merészkednek elő a náci szörnyek (Prinz Eugen, Schanhorst, Bismarck, Tirpitz), míg a japánok a felszíni flották terén lényegesen többet villantanak, és gyakrabban futunk bele repülőgépekbe. A holland, angol, olasz és francia haditengerészet is képviselteti magát, bár szerényebb mennyiségben. A nációk között apró, nüansznyi különbségeket véltem felfedezni, persze lehet, hogy képzelődöm, de a japánok durvák, kifejezetten kemény ellenfelek, a repülőseik kiválóak, talán U-bootban picit gyengék; az olaszok pudingok, mintha nem is tenger mellett élnének; a német tengeralattjárósok többsége profi rejtőzködő, az amerikai kereskedőhajókon meg csupa „elmebeteg" szolgál.

Keresd a bó'tot, a U-bootot...

A kezelőfelület felépítése egy az egyben megegyezik a Silent Hunter 2-vel, persze a rombolókra jellemző állomáshelyekre cserélték a U-bootos készülékeket, hisz nem túl jó előjel lenne a periszkóp egy felszíni hajón. Sajnos az idegesítő pause táblára senki nem hívta még fel az Ultimation figyelmét, pedig a századik leállításnál – böhöm nagy ablak pont a képernyő közepén, ha valamit látni akarsz, tolhatod arrébb – nagyon idegesítő. A stratégiai jelleghez a térképet, azaz a Combat Information Centert egészítették ki a flottakötelékekhez tartozó részlettel. A szonár és a radar fülkéje hagyományosan szép, átlátható felület, bár az asdic-sugarak irányításához javaslom a kézi erőt, a gép ugyanis hajlamos a pásztázásra akkor is, amikor jobb lenne a bemért U-booton tartani a sugarat. A visszaérkező jel hangmagasságából lehet saccra kihozni a mélységet, az AI csak nagyon tág, emellett pontatlan értékeket dob vissza, nem csoda, nehéz mesterség ez. Az ágyúállás és a torpedó lőelemeinek kiszámítását már okosabb a szakemberre bízni, ugyanígy ártalmas a légvédelmi fegyverekkel való túlzott visszaélés, a torpedóvető japcsi gépek hajszálpontosan céloznak, és ha éppen nincs senki a kormánynál, kitérő manőver hiányában könnyen a javítórészleg lesz elkövetkezendő szimulációnk tárgya. Nehéz tudomásul venni, de többnyire nélkülünk is szépen zajlik az élet – kormányzás, célpontmegjelölés, támadófegyver típusának kiválasztása –, aztán a többi macera a legénységé, de a mélyvízi bombázást semmilyen körülmények között ne engedjük ki a kezünkből, ez a legnehezebb, és persze a legfinomabb falat az óceánon. A rejtőzködő búvárnaszád pontos bemérése vagy becsült útvonalának számítgatása nem gépi algoritmusoknak való művelet, a mélyvízi bombabeetetéshez „érzék" kell, hogy milyen intervallumokban, milyen késleltetéssel és mennyi töltetet dobjunk a vízbe. A valóságtól eltérve megkönyörültek a „júzeren", így a saját hajó helyzete és a bemért adatok elérhetők számára.

A grafika egyébként szintén SH2-s örökség, csupán a 800*600 felbontás lemaradt, cserébe a „kicsik" megkapják a 640*480-at, a „nagyok" pedig az 1024*768-at. A látvány a magasabb fokozaton jelentős javulást mutat a hajók, repülőgépek külsejében, a hatásmechanizmus sorrendjében vizsgázó lövedék-, tűz-, füsteffektek viszont megmaradtak a közepes színvonalon. Az időjárási hatásokat még mindig hiányolom, viszont a világítólövedékek ezúttal ott vannak, és szépen mutatnak az éjszakai égen.

A zene tetszetős, a hangok jók, különösen az ágyúdörgés és a mélyvízi bombák robbanása élvezetes a 3D-s hatásokat támogató rendszeren. Mindazonáltal a hiánycikk rovatban élenjárnak a tipikus a haditengerészeti zörejek, hiányzik a „csilingelés sebváltásnál", a figyelmeztető, illetve riadójelzések, nehogy már X kadét egyetlen beszólása – „támadó repülőgép vagy felénk tartó torpedó" – tudassa a legénységgel a dolgot, oszt' jól van, semmi sziréna. A mérlegre tett valóság azt mutatja, hogy a Destroyer Command méltó párja a Silent Hunter 2-nek, de gyanúsan korán jöttek a javító szándékú töltetek – négy darab pakkot lehet lehúzni a www.navalwarfare.org címről. Szóval a teljes értékű, abszolút élvezetes szórakozáshoz ezekre is szükségünk lesz.

Tika

ÉRDEKES...

A játékban is szereplő Bismarckhoz fűződik a II. világháború egyik legérdekesebb eseménye. 1941. május 21-én hajózott ki az 53 000 tonnás monstrum a Prinz Eugen nehézcirkáló társaságában, a szorgos angolok persze egyből kiküldték a két legközelebb állomásozó csatahajójukat. A Bismarck elsö[!] lövése telibe kapta az angolok büszkeségét, a Hoodot, amely pár perc múlva felrobbant, ezután a Prince of Walles-t megrongálta, majd folytatta útját. A történethez hozzátartozik, hogy egy hét múlva elégtételt vettek a britek, nagy erőkkel bekerítették és „kivégezték" a német óriást.

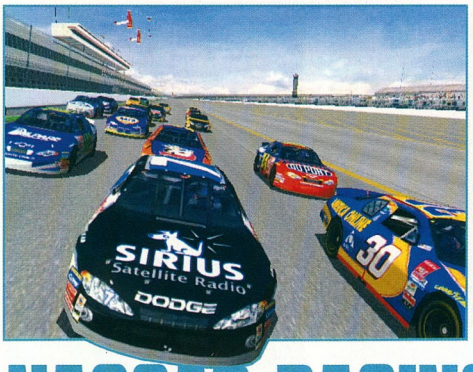
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266MHz, 64MB RAM, 16MB 3D videokártya, 650MB HDD
JAVASLAT: PIII 600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D videokártya

Szimulációs rész
Javuló látvány
Izgalmas és nehéz küldetések

Hangszegénység
Az információs rész bugjai

89%



NASCAR RACING 2002 SEASON

▸ SIERRA ● PAPYRUS RACING GAMES ● WWW.SIERRA.COM/GAMES/NASCAR2002 ◂

KEZEKET A KORMÁNYRA! MEGÉRKEZETT A NASCAR-SOROZAT LEGÚJABB PC-S ADAPTÁCIÓJA. 750 LÓERŐ, 180 MÉRFÖLDES SEBESSÉG, 24 PÁLYA, 42 VERSENYTÁRS, EGYSZÓVAL: NASCAR!

A NASCAR Racing 2002 Seasonben egy 750 lóerős szériaautó volánja mögé ülve részt vehetünk a Nemzeti Széria Autóversenyek Szövetsége által rendezett 2002. évi versenysorozaton. A szimulációért a Papyrus Racing Game, a kiadásért a Sierra a felelős újfent, mint ahogyan a sorozat előző részei esetében is. A 2002-es változat a NASCAR Racing 4. engine alapjaira építve mutatja be az idény 24 pályáját az évadnak megfelelő csapatokkal és szponzorokkal, egy meglehetősen feltuningolt 3D-s grafika és részletekig menően kidolgozott térhangzás segítségével.

Köntörfalazás nélkül, mindjárt itt az elején el kell mondani, hogy a NASCAR Racing 2002. Season bizony jó néhány felhasználó kedvét fogja szegni, ráadásul már mindjárt az első kör megtételekor, ugyanis a valóban szemet gyönyörködtető képi megjelenésnek elég nagy ára van. Pontosabban gépigénye. Igaz, a fejlesztők szerint a minimum az alacsony kategóriába is beférne, és az ajánlott konfiguráció sem egy erőgép, az NR 2002. esetében azonban igazán csak egy 1.1GHz-es CPU, 256MB RAM és egy 64 MB-os videokártya (vagy ennél nagyobb) az az összeállítás, ahol a program minden tudását bemutathatja. A helyzet drámai (legfőképp 800Mhz alatt), de azért lehetne rosszabb is. Öröm az ürömben, hogy szerencsére a grafikát meglehetős aprólékossággal hangolhatjuk, így a versenyzés valahol az ajánlott és a high-end között már élvezhető lesz.

Aki már látott NASCAR-közvetítést, most joggal kérdezheti, vajon minek a nagy gépigény, hiszen itt csak körbe-körbe mennek a szériaautók egy oválisan épített stadionra emlékeztető pályán. Nos, a NR 2002 esetén a részletesség (így a meglehetős processzoréhség) leginkább az autók megjelenésében érhető tetten. A versenyautók kidolgozottsága kifejezetten aprólékos, ráadásul a járművek teljes felületükön tükröződnek, árnyékot vetnek és sérülnek. Bizony, bizony, a NASCAR Racing 2002 Seasonben a sérülések határozottan valósághűre sikeredtek, melyhez hozzájárul az azokat követő-alátestő profi hanghatás is. A hangok kapcsán megjegyzendő, hogy a zene, mely valahogy kimaradt az alkalmazásból, nem is nagyon hiányzik, mert cserébe az autót szinte hang alapján is el lehet vezetni. Az alkalmazott motorhang szinte már zenei: a váltások, a gázadás minden ízében eredeti és valóságos. A teljes térhangzás biztosításával élményszámba megy egy-egy előzés vagy fékezés, bár azért ez utóbbival azért meglehetősen óvatosan kell bánnunk. A nézetváltással egyidejűleg a hanghatások ereje és skálája is változik a játék alatt.

A választható nézetek között (számuk mindössze négy) talán csak a belsőnézeté nehezebb, mint a többi, itt ugyanis az alkalmazott karosszéria merevítéseinek takarása és a meglehetősen mélyen ülő testhelyzet miatti nagyméretű műszerfal szinte alig biztosít kilátást. Ennél valamennyivel kedvezőbb az átmenetnek számító nézet, ahol nincs se műszerfal, se szélvédő, viszont a nézőpont meglehetősen mély itt is, ami akkor lehet zavaró, ha utolérve egyik versenytársunkat annak járműve szinte a teljes látómezőnket betölti. A két külső nézőpont közül az egyikben csak a motorháztető látszik (a szélvédő értelemszerűen már nem) a másikban pedig az egész versenyautó, körülbelül a belátható terület mintegy negyedét betöltve. A műszerfalas belső kivételével mindegyik nézetben ki-, illetve bekapcsolhatjuk a visszapillantó tükröt és a műszerfal óráit (fordulatszám, olajszint, üzemanyag-állapot stb.). Ezenfelül szintén kikérhetjük a képernyőre a pillanatnyi framerate kijelzőt és a szóbeli utasítások szöveges megerősítését (melyeket a boxból a csapat ad folyamatosan rádión).

A NASCAR esetében térképnek a pályák meglehetős rövidsége miatt nem igazán lenne értelme, így más autós szimulátorokkal ellentétben ilyesmi nincs is a játékban, helyette azonban az F1-F9 gyorsgombok lenyomásával számtalan információt kérhetünk le a versenyek alatt. Például az F1 megadja a teljesített és a hátralevő körök számát, illetve a pillanatnyi helyezést, mely utóbbival kapcsolatban megjegyzendő, hogy „mérési pont" csak a célvonalban van, így „körön" belüli helyzetünket jótékony homály fedi. Persze számon tarthatjuk, de pilóta legyen a talpán az, aki egy sikeres csoportmanőver után tévedhetetlenül megmondja pillanatnyi helyét. Más gyorsgombbal megtudhatjuk, hogy mennyi üzem-

KEZDETEK

Az első NASCAR-versenyt a Daytona parton rendezték 1948. február 15-én. Az első versenykört Marshall Teague vezette, a 149.6 mérföldes versenyt azonban nem ő, hanem Red Byron nyerte egy 1939-es Ford volánja mögött (tulajdonos: Raymond Parks). Byron, aki a szezont is az első helyen zárta, sportteljesítményéért $1.250-t kapott. A hőskorra emlékezve a daytonai 500-as verseny azóta is az első minden idényben. 53 évvel később a NASCAR Winston Cup győztese 2001-ben Jeff Gordon lett 24-es Chevy-t vezetve, (szponzor: Dupont; csapat: Hendrix Motorsport). Gordon az idény mind a 36 versenyén indult, melyből 6-ot megnyert, 24 alkalommal pedig az első tíz hely valamelyikén ért célba. Eredményéért $6.849.080 javadalmazásban részesült.

anyaggal rendelkezünk még, vagy milyen a gumik állapota.

A NASCAR Racing 2002 Season segítségével a kezdő versenyzők is könnyűszerrel megismerkedhetnek az autósport ezen ágával. A legfontosabb tudnivalókat nem kisebb jelentőségű személy, mint a háromszoros NASCAR Champion, Darell Waltrip tolmácsolásában hallhatjuk, a játék saját grafikája által vezérelt képi bemutatás kíséretében. A tájékoztatás meglehetősen alapos, amit a hossza is jelez, kb. 40 perc. A készítők szerint a szabályok és tippek meghallgatása még a versenysorozatban magát jártasnak mondó játékosoknak is tartogat újszerű, pontos és fontos információkat. A majd háromnegyed óra persze nem kevés, ezért megkísérlem a NASCAR lényegét a következőkben összefoglalni, ezúton is felhívva a figyelmet, alaposabb ismeretekért hallgassa végig mindenki Darellt!

Az egyes versenyek 4 szakaszból állnak, melyek közül az első három a NR 2002-ben nem kötelező, átléphető:
1. (időre) bemelegítés,
2. (körre) kvalifikáció,
3. (időre) specifikáció,
4. (körre) a tényleges verseny.

A bemelegítéssel megismerhetjük a pálya vezetését, a boxutca elhelyezkedését, itt határozhatjuk meg az autó beállításait. A kvalifikáció lényege, hogy egy nem mért felvezető kört követően összesen 2 gyorskör megtétele alapján elért köridő adja meg a startpozícióit a tényleges verseny alatt. A specifikáció alatt hangolhatjuk finoman versenyautónkat a pályához, itt választhatunk boxtaktikát, melyre a program külön javaslatot is tesz. A tényleges verseny egy felvezető körrel kezdődik, amikor a felvezető kocsi elhagyja a pályát, akkor gyorsíthat fel versenysebességre a mezőny (gurulórajt).

A verseny alatt lényegében az számít, hogy ki teszi meg legrövidebb idő alatt az előre meghatározott számú kört. Az időeredmények azonban összegződnek, ugyanis a NASCAR esetében gyakoriak a balesetek (az NR 2002-ben a zömét mi, játékosok fogjuk előidézni :)), amiket követően a pályára bejön a felvezető autó. A felvezető mögé a verseny pillanatnyi állása szerinti sorrendben kell újra felsorakozni és újra (gurulóra)jtolni; az így megtett felvezető körök is számítanak. Fontos tudni, hogy felvezetés alatt tilos előzni, azonban a boxutcába ki lehet, sőt, ajánlott is kijönni. Tankolás és kerékcsere után vissza kell állni a meghatározott helyre, így a versenypozíció marad a boxlátogatás ellenére. Boxból kijöve soha nem lehet azonnal a pályára kanyarodni, csak a pálya szélén épített gyorsítószakaszon kellő sebesség elérése után, a csapattól rádión kapott utasítást követően. A boxutcában csak a megadott sebességhatár alatt szabad közlekedni. Mindig figyelni kell a zászlós pályabírókat, ugyanis ők soha nem vicceltek. Ennek okán nem árt tudni legalább néhány fontosabb zászló jelentését:

sárga:
felvezető autó újra a pályán, előzni tilos,
piros:
a boxutca zárva, behajtani tilos,
fekete:
időbüntetés, menj a boxba,
fehér:
a vezető versenyző megkezdte az utolsó kört,
fekete-fehér:
győztél :)).

A szabályok, noha nem túl bonyolultak, azért nem is túl könnyűek, így főleg az elején szinte biztos, hogy gyorsan beszedünk néhány időbüntetést. Akinek ilyen gondjai vannak, csak húzza ki magát nyugodtan, hiszen ezek szerint van ideje szabálytalankodni, ami akárhogy is vesszük, még mindig jobb, mint a notórius balesetokozó státusz.

A 24 pályát, amennyiben még nem ismernénk, (kérésünkre) egyenként bemutatja Darell, egy-egy taktikai javaslatot is becsempészve az előadásba. Az ismerkedés másik módja az azonnali verseny indítása, mely játékmódban egyenként megtanulhatjuk a később a kampányban sorra következő pályákat, „bejárva" így az USA majd minden államát, több híres városát, Indianapolistól Phoenixen át, Texas és Daytona NASCAR versenyhelyeit.

A NASCAR Racing 2002 Seasonben a legprofibb mégsem a pálya-, vagy autómegjelenítés, és nem is a menürendszer (ami különben határozottan gusztusos), hanem a professzionális visszajátszási mód. Amit játékos elvárhat egy visszanézéstől, azt a NR 2002-ben megkapja; számtalan nézet és nézőpont, szerkesztési lehetőség és azonnali archiválás. Kell ennél több? Nos hát, nem is tudom, merjem-e mondani, de azért egy valódi Dodge próbakörért a daytonai pályán bizony sok mindenre képes lennék.

C5

TRAGÉDIA DAYTONÁBAN

Tragédiával zárult a 2002. február 19-én megrendezett 43. daytonai 500 mérföldes verseny: az utolsó körben több autó ütközött, s a 49 éves NASCAR-legenda, Dale Earnhardt halálos sérülést szenvedett. A Winston Kupa hétszeres bajnokának Chevroletje a befejező kanyarban nagy sebességgel csapódott Sterling Martin Dodge márkájú autójába, s oldalra vágódott. Az érkező Ken Schrader (Pontiac) már nem tudta kikerülni, s a két járművel közel 300 km/órás sebességgel a falnak rohant. Earnhardtot a tűzoltók szabadították ki az összeroncsolódott kocsiból, majd kórházba szállították. A rutinos pilóta már akkor rendkívül rossz állapotban volt, eszméletét vesztette, s az orvosok minden fáradozása hiábavalónak bizonyult, nem tudták megmenteni az életét. Halálos ágyánál ott volt 26 éves fia – a baleset ellenére a daytonai versenyt befejező, azt a 2. helyen végző – Dale Earnhardt Jr. Az 1951. április 29-én született kiváló autóversenyző NASCAR-pályafutása során több mint 41 millió dollárt nyert. Három évvel ezelőtt győzött legutóbb a daytonai 500 mérföldes viadalon.

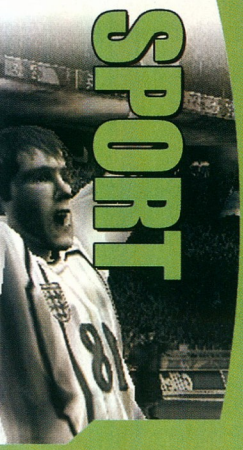
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 450MHz CPU, 64MB RAM, Win 9x/ME, 16MB D3D videokártya **JAVASLAT:** PIII 800MHz CPU, 128MB RAM, WinXP, 32MB D3D videokártya

Áttekinthető menürendszer
Igényes megjelenítés
Profi visszajátszás

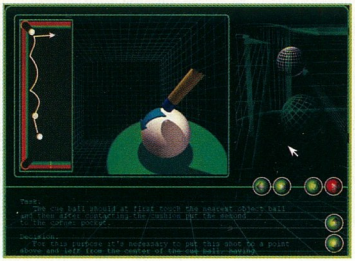
Magas gépigény
Lehetne több nézet

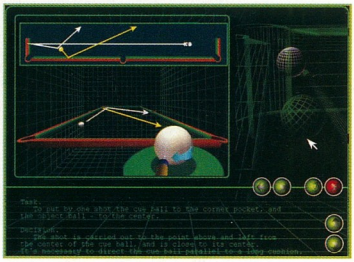
91%



THE ULTIMATE BILLIARDS

BUKA ENTERTAINMENT ● SHARK ● WWW.BUKA.COM/GAMES/BILLIARD





Úgy látszik, a fejlesztők látnak fantáziát a biliárd szimulátorokban, hiszen éppen a napokban került piacra a Real Pool második része is. A Buka Entertainment ilyen irányban is szeretne terjeszkedni, ezért bele is vágtak a The Ultimate Billiards névre keresztelt szimulátoruk elkészítésébe. Tulajdonképpen az ilyen típusú játékoknál két dolgot érdemes néznünk, melyek közül az egyik a grafika, míg a másik a szimuláció tökéletessége.

Az előbbi esetében nagy különbségek nem lehetnek, hiszen a mai kártyacsodák már elég jól szuperálnak. A szimuláció tekintetében itt teljes fizikai modellezésre számíthatunk, amihez még hozzájön az a nyalánkság is, hogy tetszés szerint módosíthatjuk a beállításokat. Ez nem csak a fizikára vonatkozik, hanem az egyes játékmódok (biliárd, snooker, pool, orosz piramis, stb… szumma 25 féle mód van a világ minden tájáról) szabályaira is. Így akár saját szabályrendszer szerint is megmérkőzhetünk a géppel vagy a haverokkal. Ez utóbbit segíti elő a többjátékos támogatás, amivel az Interneten is pöckölgethetjük a bogyókat. Megjelenés a közeljövőben, mert már most csúszásban vannak a srácok.

63 ... High Heat Baseball 2003
64 ... 2002 FIFA World Cup
65 ... Tony Hawk's Pro Skater 3

TARTALOM

TOP 10

1. FIFA 2002	Electronic Arts
2. NHL 2002	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
5. Tiger Woods 2002	Electronic Arts
6. Virtual Pool 3	Interplay
7. Links 2001	Microsoft
8. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision
9. Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10. Trophy Bass 4	Sierra

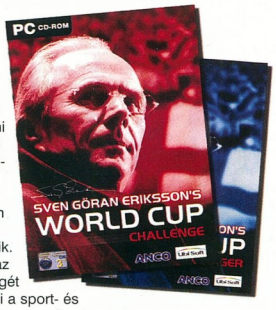
ELŐREJELZÉS

High Heat Baseball 2003	2002/03	3DO
S. G. Eriksson's W.C. Manager	2002/03	Ubi Soft
S. G. Eriksson's W.C. Challenge	2002/03	Ubi Soft
Tony Hawk's Pro Skater 3	2002/03	Activision
2002 FIFA World Cup	2002/04	Electronic Arts
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
NASCAR Heat 2002	TBA	Infogrames
X'treme Roller	TBA	Microids

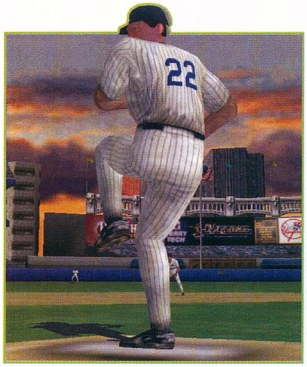
SVEN JÁTÉKOK

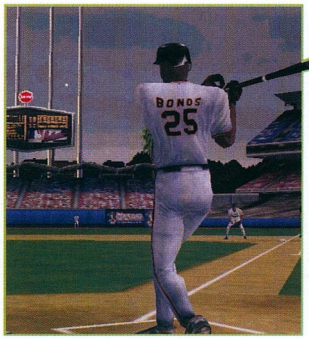
UBI SOFT ● ANCO SOFTWARE

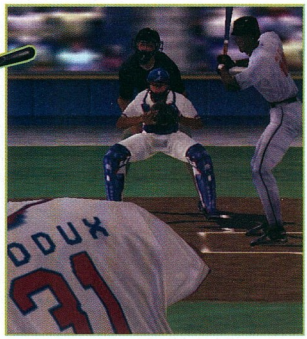
A Ubi Soft sem marad ki a sportjátékok forgalmazásából, ami eddig jóformán az Electronic Arts felségterülete volt. Ezt hivatott bizonyítani az a bejelentés, amire február végén került sor. Ezek szerint a Ubi Soft fogja megjelentetni az Anco Software következő két termékét (legalábbis PC-re), melyek a Sven Goran Eriksson's World Cup Manager és a Sven Goran Eriksson's World Cup Challenge neveket viselik. Ezzel tulajdonképpen az eddig vásárlóközönségét igyekszik kiterjeszteni a sport- és manager-programok kedvelőire is.

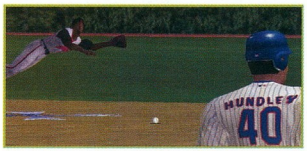


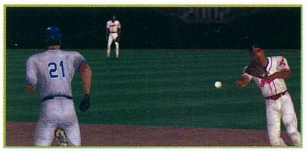
Amit tudnunk kell még, hogy az Anco által fejlesztett játékokban teljesen új grafikai motorral találkozhatunk, valamint egyedi játékos modellek és mesterséges intelligencia fogja élethűbbé varázsolni a játékélményt. Az sem mellékes, hogy a fejlesztés során a már-már klasszikusnak számító Kick off sorozat készítői közül megfordultak páran a játék körül. Reméljük, ez meg is fog látszani az egész szerzeményen ☺. A legszebb az egészben, hogy a programok már a megjelenés legszélén állnak, így akár már márciusban találkozhatunk velük a boltok polcain.











HIGH HEAT BASEBALL 2003

3DO STUDIOS ● 3DO STUDIOS ● WWW.3DO.COM/HIGHHEAT/2003

REMEK HANGULAT, ÚJ JÁTÉKMÓDOKKAL, AVAGY BASEBALL MAGAS HŐFOKON – KÖNNYEN LEHET, HOGY A 3DO IDÉN ISMÉT HAZAFUTÁST ÜT!

A 3DO díjnyertes High Heat Baseball sorozatának aktualizált változata hamarosan a boltok polcaira kerül – remek hír ez az egyik legnépszerűbb amerikai sportág kedvelőinek, hiszen az előző rész sokak szerint kiérdemelte a megtisztelő „legjobb" jelzőt. Mondják ezt annak ellenére, hogy a program a külcsín – különösen az animációk – tekintetében hagyott némi kívánnivalót maga után, ráadásul hemzsegett a bugoktól, melyeket a későbbi patchek sem mindig orvosoltak. Hogy mi fogta meg mégis az embert a High Heat Baseball 2002-ben? Hát maga a játékélmény, az, hogy a készítőknek sikerült a sport varázsát belecsempészniük a programsorok közé, minek révén monitorunkon keresztül valódi küzdelmek részeseinek érezhettük magunkat. Az új verzió megpróbálja a régi értékek átmentése mellett a hibákat kijavítani, a grafikát tovább csiszolni, és a szavatosságot új játékmódokkal növelni.

Az alkotók saját bevallásuk szerint ezúttal a hibamentességre különösen nagy figyelmet fordítanak, így remélhetjük, hogy március végén egy tisztességesen tesztelt, valóban játszható programot vehetünk a kezünkbe. A látványosság fokozása egyike a fejlesztés fő irányvonalainak, az új grafikus motor igyekszik kihasználni a DirectX 8.1 lehetőségeit. Nagy hangsúlyt helyeznek a készítők a motion capture animációk kidolgozására, így ezúttal a legnagyobb sztárok már mozdulataikról is felismerhetők lesznek, a motion-blending rendszer pedig simább átmenetet biztosít az egyes mozgássorok között. Az érzelmek teljes tárházát felvonultatják az új verzió animációi, fokozva ezzel a mérkőzések életszerűségét és hangulatát. A fejlesztett, TV-szerű kameranézetek, a különféle grafikai effektusok, a nagyobb színmélységű textúrák remélhetőleg a játékélményhez méltó látványvilágot biztosítanak majd. Sajnos a sokak által kívánt, a nézőtérre kiütött labdára ráközelítő kamerát ebben a verzióban még semmiképpen sem valósítják meg a készítők, ami már előrevetíti, hogy a közönség megjelenítése nem sokat fog javulni – sajnos az előzetes képek is megerősíteni látszanak az ezzel kapcsolatos aggályaimat.

A szurkolók hangjait illetően viszont valószínűleg nem lesz okunk panaszra. Az ICE, vagyis „Interactive Crowd Excitement" névre keresztelt rendszer ugyanis biztosítja, hogy a nézők mindig tökéletesen tisztában legyenek az adott szituációval, és annak megfelelően reagáljanak. Így például egy hagyományos Red Sox – Yankees rangadó még a szezon közepén is emelkedett hangulatban zajlik, ám a reakciók hevességét a csapatok tabellán elfoglalt helyezése éppúgy befolyásolja, mint a mérkőzés kiélezettsége. Sőt, a játék még olyan apróságokra is figyel, mint hogy az egyes csapatokat mennyi szurkoló szokta elkísérni idegenbeli meccseikre! A közönség mellett a kommentátorok szövege is megújul, ezúttal kétszer annyi frázist ismernek, mint az előző részben.

A meccsek irányításában nem történnek alapvető változtatások, ami jó, azt kár is lenne módosítani! Szerencsére megmarad a „tune.txt" fájl, aminek átírásával az előző verzió szinte valamennyi paramétere átállítható volt, a lehető legjobb játékélmény elérése érdekében. A tökéletes szimuláció és az arcade stílus kedvelői is megtalálhatják hát számításukat, sőt, bármely köztes állapot is beállítható. A testreszabhatóságot szolgálja a játékosok editálásának lehetősége is, bár erre a pontos adatbázis miatt remélhetőleg nem lesz nagy szükség. Aki viszont szereti magát a pályán viszontlátni, annak kedvére lesz a „Create Player" opció, mellyel 25 saját sportolót is alkothatunk a játékba.

Új játékmódokkal is gazdagodik a HHB 2003, a Home Run Derby, a Fantasy Draft, a különálló rájátszás, az ütés gyakorlása és a kettő a kettő ellen mérkőzés biztosítják, hogy a program ne kerüljön le merevlemezünkről a következő rész megjelenéséig. Ennyire azonban ne szaladjunk előre, inkább várjuk ki, mit nyújt majd az ígéretes 2003-as verzió. Ha csak az ígéretek fele valóra válik, már akkor is nehéz lesz megszorítani a High Heat Baseballt, szóval készítsétek a fa testápolókat!

Immortal

2002 FIFA WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS CANADA ● WWW.EA.COM/SPORTS

AZ IDEI NYÁRON EMBEREK MILLIÁRDJAI KÖVETIK MAJD FIGYELEMMEL A VB MÉRKŐZÉSEIT – MI MÁR TAVASSZAL KAPHATUNK EGY KIS ÍZELÍTŐT A FOCIVARÁZSBÓL.

Az EA Sports nem hazudtolja meg magát: csakúgy, mint a négy évvel ezelőtt, a franciaországi világbajnokság, és két éve, a holland-belga EB idején, most is különálló játékban dolgozzák fel a világ második legnagyobb sporteseményének történéseit. Ezúttal a helyszín Dél-Korea és Japán, a tét pedig nem kisebb, mint a világbajnoki trófea elnyerése. A 2002-es labdarúgó világbajnokság hivatalos játékában a hangulat tökéletes átéléséről a FIFA licenc hozományaként az eredeti stadionok, csapatok, szponzorok, logók és kabalaállatok gondoskodnak majd. Ismerve a fejlesztők kvalitásait biztosak lehetünk benne, hogy a prezentációban nem lesz hiba.

Ez azonban még vajmi kevés ahhoz, hogy igazán maradandó alkotás szülessen. Az EA Sportsnak egyébként is komoly fejlesztéseket kell felmutatnia, hogy meglehetősen ellenszenves FIFA üzletpolitikájukat (egyik kezükkel adnak, a másikkal elvesznek évről-évre) feledtetni tudják, és a rajongók zsebéből idén már másodszor is képesek legyenek kihúzni a játék árát. Minden csak azon múlik, hogy átérzik-e egy ilyen volumenű sportesemény megjátékosításának felelősségét, hiszen az alapok már adottak: a 2002 FIFA WC-ben megvan a lehetőség, hogy értő kezek gondos munkája nyomán igazán nagyszerű fociprogram váljék belőle. Már csak az a kérdés, vajon a szándék megvan-e?

Ígéretekben persze nincs hiány: abban már biztosak lehetünk, hogy a VB mind a 20 stadionja benne lesz a játékban (bezzeg pár hónapja csak öt fért a korongra – hogy is van ez?), csakúgy, mint a legnagyobb sztárok élethű másai, egyéni képességekkel. Lehet, hogy ezzel egyedül vagyok, de számomra nagyon fontos lenne a „World Cup Moments", vagyis az átvezető animációk gazdag kidolgozottsága. Már az NHL 2002-ben is láthattuk, mennyi többletet képesek ezek az apró momentumok hozzáadni a meccsek hangulatához, ám sajnos a legutóbbi FIFA-epizód kisszámú és meglehetősen gyengécske bevonulásai és gólörömei keserű csalódást okoztak. A világbajnoki verzióban fontos szerepet kap a kulcsjelenetek, drámai pillanatok kiemelése a hangulat végsőkig fokozásában. A továbbfejlesztett visszajátszások a lehető legizgalmasabb kameraállásokból mutatják majd meg a centikkel a kapu mellé küldött lőketeket, a durva szabálytalanságokat vagy a szép gólokat, külön figyelmet fordítva a játékosok mozdulataiból, arcjátékából leolvasható érzelmi reakciókra. A közönség megreformálása már régen várat magára, de talán most újabb előrelépés történik: amellett, hogy csapatuk színeiben tündökölve nemzeti lobogókat lengetnek, minden ország szurkolói saját nyelvükön biztatják majd válogatottjukat, és a fejlesztett animációknak köszönhetően hullámzást, konfettiesőt, lézerfényeket és egyéb speciális effektusokat is láthatunk.

A játékmenetben is számíthatunk változásokra. A FIFA 2002-ben már bemutatkozott rendszer továbbfejlesztését „Air Play" néven reklámozza az EA, mely elnevezés rendkívül intuitív, dinamikus, magas tempójú gameplayt takar, amiben egyetlen gombnyomással hozhatjuk elő a szebbnél szebb trükköket. Ezt mindenesetre kíváncsian várom, mert én a 2002-es verzióból hiányoltam kissé a dinamizmust, és nem tetszett, hogy magasabb nehézségi fokozaton szinte lehetetlen szépen játszani. Fejlesztéseken esnek át a játékosok labdáért folytatott küzdelmei is, úgy földön, mint levegőben. Remélhetőleg ezzel némileg korrektebbé válik majd a fejesek kezelése, és nem kell majd a gép minden szöglete előtt az égiekhez fohászkodnom…

Nem tudom, miért, de én bízom az EA Sportsban. Eddig még mindig összekapták magukat, ha egy ilyen szintű sportesemény adaptációjáról volt szó, s talán most sem lesz ez másképp. Azoknak is van azonban egy jó hírem, akik elvből nem hajlandók felvenni a kiadó által diktált feszített tempót, és nem adnak félévente pénzt újabb fociprogramért: lelkes rajongók jóvoltából már készül egy nem hivatalos FIFA 2002 VB-addon, melyben öt eredeti stadion, negyven(!) új bevonulóanimáció, himnuszok, mezek, válogatottak, na és persze maga a torna is helyt kap majd. Bővebb információkért látogassatok el a . Az EA felkötheti az alsóneműt!

Immortal

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▸ ACTIVISION ● GEARBOX SOFTWARE ● WWW.ACTIVISION02.COM/TONY_HAWK ◂

SÓLYMOS TÓNI ÉS BARÁTAI ÚJRA A (VILÁGOT JELENTŐ) DESZKÁKON... VAJON KÉPES LESZ-E PC-N IS MEGISMÉTELNI KONZOLOS SIKEREIT?

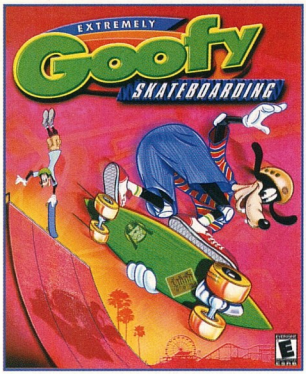
A Tony Hawk nevével fémjelzett játékok igen szép sikereket arattak szerte a világon. Nem is csoda, hiszen a deszkás program első két része sikeresen vitte a számítógép- és TV-képernyőkre az addig megfoghatatlannak tűnő témát. Kivételes tartalmi mélységének, élvezetes játékmódjainak, valamint jól eltalált irányíthatóságának köszönhetően a Tony Hawk's Pro Skater-t máig az egyik legjobb extrémsport-játékként tartják számon. A legutóbbi, kettes sorszámú változat viszont már majd' másfél éve tűnt fel PC-n, tehát már igencsak kezd időszerűvé válni a folytatás megjelenése. Erre azonban az öreg kontinensen még áprilisig várnunk kell, ám addig is egy előzetes példánynak köszönhetően megismerkedhetünk az új rész lehetőségeivel.

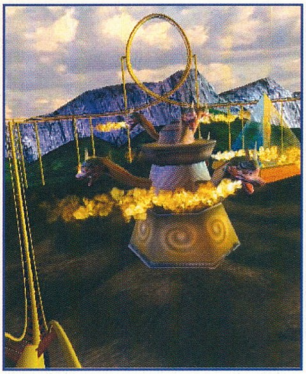
Az alapvető változás az, hogy immár egyértelműen a PS2-es fejlesztés a fő irányvonal, így a játék PC-s konverziója jobban kihasználja gépünk képességeit. Ez megmutatkozik a továbbfejlesztett grafikában, a több és szebb animációban és a pályák méretében, valamint a rajtuk elhelyezkedő objektumok számában. A külsőségek tekintetében tehát a sorozattól megszokott színvonalra számíthatunk, persze 2002-es szinten. Az újgenerációs konzolok képességeinek köszönhetően jóval nagyobb forgalommal találkozhatunk a terepeken, és ezúttal a járművek mellett már a gyalogosokkal is számolnunk kell. Utóbbiak ráadásul nem csak céltalanul lézengenek, hanem reagálnak megmozdulásainkra, így idegesen utánunk kiáltanak, ha elhúzunk az orruk előtt, esetleg kérik, hogy mutassunk valami trükköt, de akár tippeket vagy teljesítendő feladatot is adhatnak. Szintén újdonság, hogy az egyes helyszíneken eltérő időjárási viszonyok között trükközhetünk majd. Az általam látott előzetes verzióban egyébként 8 pálya volt, persze a végleges változatban minden bizonnyal lesznek extra, rejtett szintek is. A játék színtereit nagyfokú változatosság jellemzi, éppúgy megtalálható itt a vasöntöde (Foundry), mint a keleti part legnagyobb fedett gördeszkaparkja (Skater Island), a földrengéstől sújtott Los Angeles, a havas Kanada, a napfényes, tengerparti Rio, Tokió, egy tipikus külvárosi pálya (Suburbia) és a reptér (Airport). A helyszíneket karrier módban tudjuk megnyitni, hogy aztán bármikor visszatérjünk rájuk egy kis kötetlen szórakozásra (Free Skate) vagy egyszerű pontvadászatra (Single Session). A pályákon végrehajtandó feladatok maradtak a régiek, azaz kazettákat és a SKATE szó betűit kell összegyűjtenünk, ám újdonság, hogy program dinamikusan változtatja ezek elhelyezkedését, figyelembe véve deszkásunk adottságait. Jó hír, hogy a bemutatható trükkök száma jócskán megemelkedett, és sztároknak is több egyedi mozdulatuk van. A szereplők névsora alapvetően nem változott az előző részek óta, Tony Hawk mellett még 11 ismert sportolóval találkozhatunk a játékban. A hiányzók között van Bob Burnquist, aki a Konami konkurens termékéhez adta a nevét, ám érkezett helyette Bam „Jackass" Margera. Ha azonban valaki saját karaktert akar, azt a minden igényt kielégítő Create-a-Player funkció segítségével alkothatja meg, melynek mélységét jelzi, hogy akár tetoválásokat is elhelyezhetünk versenyzőnk testén. Szintén megmarad az előző részből a pályaeditor, mellyel a játék szavatossága szinte a végtelenségig nyújtható.

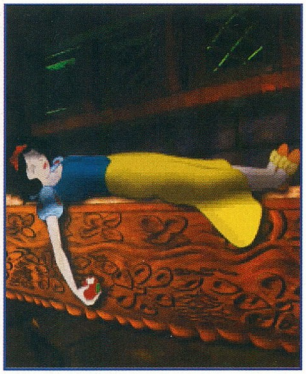
A PC-s verzió egyik legfőbb sajátosságának mégis a fejlett hálózati multiplayer támogatás ígérkezik, amit a GameSpy technikája biztosít. A készítők nagy gondot fordítottak új, főként csapatos multi-módok kidolgozására. A head-to-head, illetve a free-for-all mellett így most már megtalálhatjuk a hagyományos „Capture the flag"-et, a „Keep Away"-t, melyben a pályán pattogó labda megszerzése, és birtokában minél több trükk bemutatása a cél, vagy a „Control the Zone"-t, amiben a csapatoknak minél több zóna elfoglalására és megvédésére kell törekedniük.

Azt hiszem, ezek után biztosak lehetünk benne, hogy a Tony Hawk's Pro Skater 3 nem fog csalódást okozni, sőt, újabb rajongókat szerezhet ennek a nagyszerű sorozatnak. Úgy legyen!

Immortal







EXTREMLY GOOFY SKATEBOARDING

ELECTRONIC ARTS ● DISNEY INTERACTIVE ● WWW.DISNEYINTERACTIVE.COM

Magáról a programról nem árt tudni, hogy gördeszkás anyag, ami már előrevetíthet egy bizonyos réteget, már ami a vásárlásnál a célközönséget illeti. Viszont Tony Hawkokon felnevelkedett egyének sandán pisloghatnának eme CD ROM irányában, lévén itt a megcélzott korosztály tekintetében nem kell holmi vérprofi szimulációra és egetverő grafikára számítanunk. Mert ez a játék nem erről szól.
Hogy akkor miről is? Mi más állhatna a Disney szándékában, mintsem a szórakoztatás, így minden ehhez szükséges dolgot belepakoltak a játékba. Először is adva vagyon két szimpatikus, ám annál elesettebb figura Goofy, és fia, Max személyében, majd a 12 teljesen eltérő versenyplacc, hogy az 5 különböző játékmódról már ne is beszéljek. Mindegyikükben egyazon cél lebeghet a szemünk előtt: trükközni, trükközni és trükközni. Mert hogy mi mást is csinálhatna egy igazi gördeszkás, mintsem érdekesebbnél érdekesebb, és a nehézségből is jelentős hányadot kitevő mutatványokba kezdjen? A program teljes mértékben támogatja a gyakorlást, ami előfeltétele annak, hogy eredményesek lehessünk, hiszen nem lehet egyből 720 fokokat csinálni . Ajánlani azonban kifejezetten csak a kisebb korosztálynak ajánlanám…

ULTIMATE RIDE

Budapest. Városliget. Egy hely, mely nem tud közömbös maradni számomra. Egyszerűen annyi, de annyi mindent lehet benne csinálni, hogy az valami elképesztő. És akkor a fő attrakcióról, a Vidámparkról nem is szóltam. Merthogy a nagy kedvenc mindenek felett a Hullámvasút.
A Disney Interactive Ultimate Ride nevű programcsodájával kicsit építőbb jellegre vette a figurát a szokásosnál, és nem mást talált ki az unatkozó gyerkőcök számára, mint hogy építsék fel saját hullámvasútpályájukat, hogy aztán kedvükre tesztelhessék azt. A program eléggé professzionális szinten nyújtja az építőelemek sokaságát, így aztán nincs az a képzelőerő, amit túl ne tudna szárnyalni – minden elképzelésre tud megoldást szállítani! És akinek ez sem lenne elég, és beleunt a naphosszat tartó tervezgetésbe, a program által generált extrém feladatokkal is megbirkózhat. Nálam most ez a csúcsprogram, hisz nincs is annál jobb, mint érezni a „szembeszelet", miközben 100 kilométer per óra körüli sebességgel buksz alá… Juhéééé!

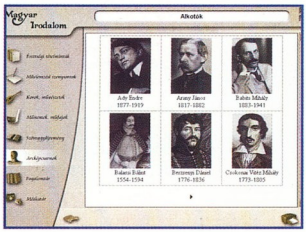
Az összeállítást Bagó Péter készítette

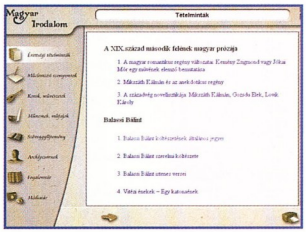
THE SNOW WHITE PRINCESS COLLECTION

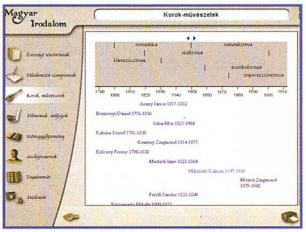
A Collection alcím az angolul tudók számára már jelenthet némi többlettartalmat egy egyszerű szónál, hiszen a program dobozában kapásból 2 játékot is találhatunk! Az első, amit most szemügyre veszünk, Princess Fashion Boutique néven fut, és mint olyan, erősen kislányos. Sőt mi több: nagyon kislányos. Kapásból úgy indítunk, hogy rózsaszínbe mázolják a képernyőt, és beleejtenek minket egy sminkszobába, ahol 3 dámát van lehetőségünk szépíteni: Hófehérkét, Csipkerózsikát és Hamupipőkét. A professzionalitás pedig a Ruhatervezés opció mögött rejlik igazán: képzeletünkre bízván akármilyen álomruhát felvarázsolhatunk a fentebb nevezett kisasszonyoknak. A dolog természetesen nem ér véget itt, scanner segítségével saját fotónkat is a képernyőre varázsolhatjuk, s a programban fellelhető opciókkal tupírozhatjuk – amolyan virtuális sminkelést végezhetünk. A második korong Snow White Spellbook Game címmel lett ellátva, és egy hamisítatlan barchoba-játékot takar, melyben feladatunk annak a szerelmes strófának szavakból történő összerakása, mely megmenthet minket a gonosz boszorkány varázslatától, és a törpök életét sem fenyegetheti többé. Mind talán kitűnik: lányos dolgok ezek, és annyira nem rosszak…

MAGYAR IRODALOM

▸ AUTOMEX ● MEGALITH ● WWW.AUTOMEX.HU ◂





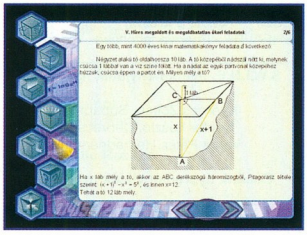


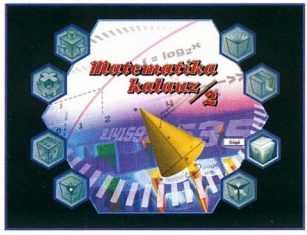
Igazán ritka pillanat a tesztelő életében, hogy szíve repesni kezd egy anyag láttán, hiszen a sok lim-lom és szemét között igazán kevésszer fordul elő, hogy valódi értékre leljen az ember. Illetve nem is biztos, hogy mindig a programokkal van a baj, csak nem látunk már mást, mint végelláthatatlan pixelhegyeket, ugyanazokat a megoldásokat, és a fásultság jelei szépen-lassan elkezdenek mutatkozni…
Ámde ezért fontosak azok a pillanatok, mikor olyan termék pottyan az ölünkbe, ami jó. Berakod, elindítod, és már akkor érzed: bejön. Az Automex kiadásában készült Magyar Irodalom pedig ilyen. Nem azért tetszett, mert eszembe jutottak iskolás éveim, s a magyartanárommal történő kis csatáink, vagy egyszerűen nosztalgiám lett volna – maga a szoftver úgy lett megírva, ahogy manapság egy programnak ki kell néznie! Mert mit is tud tulajdonképpen? A célcsoport igencsak be lett határolva azzal, hogy érettségi környékére helyezi az érdekeltek körét, hiszen a program a középiskolai tananyagot dolgozza fel olyan formában, hogy 4 évig szinte be sem kellett volna járni a suliba. Tételek kidolgozva, versek elemezve, műnemek felsorolva, s ezen standard dolgokon kívül médiatárral megspékelve, amin belül felmondott verseket vagy videókat találhatunk. Ami irodalom, az a 8 menüpont alatt mind megtalálható, és természetesen minden oldal ki is nyomtatható.
Az alkotásról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, mert amire készült, azt tökéletesen nyújtja is – egyetlen apró, picike hibától eltekintve: keresés nincs benne.

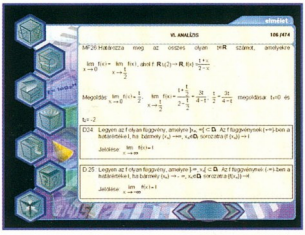
Bagó Péter

MATEMATIKAI KALAUZ 2

▸ AUTOMEX ● CYBERSTONE ● WWW.AUTOMEX.HU ◂







Kedvemre való volt az e havi multimédia szoftver-kínálat, hiszen a Matematikai Kalauz személyében már a második olyan programot köszönthetjük, ami előtt megemelhetjük a kalapunkat. Az igényes kivitelezés, a harmonikus színvilág és a kőkeményen megszerkesztett belső tartalom profi munkát takar. Mondom ezt annak ellenére, hogy a matematikát világ életemben szerettem ignorálni, és magam sem tudtam, hogy miért is lehet hasznos egy ilyen korong… Szerencsére minden előítéletem hamar elszállt, hiszen gyakorlat és elmélet egyaránt fellelhető a CD-n, és egyáltalán nem olyan túl brutális módon, mint ahogyan az jelen volt az iskolában. Vagyis inkább talán az ottani hangulat, a nyomás hiánya okozhatja azt, hogy az ember képes úgy tekinteni egy ilyen anyagra, mint segítség, és pozitív hangnemben beszélni róla.
Szóval középiskolában járunk ismét, már ami a lefedett anyagot illeti, és a 4 év teljes skáláján végigjárhatunk, legyen az akár szigorúan a tananyaghoz kapcsolódó, vagy érdekes mellékszál. Az elmélet és gyakorlat menüpont alatt 6 nagy témakörre bomlanak az események, melyekben több 100 aloldal helyezkedik még el. Továbbá helyet kapott még egy lexikon menüpont is, ahol az összes kifejezés és szakszó szépen, ABC sorrendben lekérdezhető. A könyvjelző, a nyomtatás és a súgó is mind olyan parancsok, mely igencsak felhasználóbaráttá teszik az alkalmazást, és azt hiszem, bátran ajánlhatom minden polcra, hiszen az áráért megfizethetetlen tudás birtokába juthatunk.

Bagó Péter

Capitalism II.
A csaló mód aktiválásához nyomd le a Shift billentyűt és a 6789 számsort, majd nyomj rá az OK gombra a beugró ablakban. Ezután az Alt és C gombok együttes lenyomásával $10,000,000-hoz jutsz.

Dirt Track Racing: Sprint Cars
Karrier módban „Megasaxon" néven jelentkezz be, és máris $1,000,000-ral vágsz neki a megmérettetéseknek.

Disciples II.: Dark Prophecy
Játék közben az Enter billentyű lenyomásával lehívható ablakba gépeld az alábbi csalásokat:

moneyfornothing – Az arany és mana értéke 9999 lesz
borntorun – Mozgási érték maximumra feltöltve
help! – Az egész parti meggyógyítva
wearethechampions – Misszió megnyerése
loser – Misszió elvesztése
herecomesthesun– Minden térkép
paintitblack – Elrejti a nem látható térképet
anotherbrickinthewall – A fővárosban újra építhetsz épületeket
givepeaceachance – Béke az összes nemzettel
badtothebone – Háború az összes nemzettel
cometogether – Szövetség az összes nemzettel
jump – Az XP szint egyet lép az összes tagunknál
stairwaytoheaven – Szintlépés
lifeisacarnival – Ismeretlen hatású
allalongthewatchtower – Ismeretlen hatású
invisibletouch – Ismeretlen hatású
letsdothetimewarpagain – Ismeretlen hatású

Galactic Battlegrounds
Forcenova = 1000 nova crystals
Forcecarbon = 1000 carbon
Forceore = 1000 ore
Forcefood = 1000 food

Mall Tycoon
A játékban a [Ctrl] lenyomása mellett írd be az alábbi kódokat:

hdirate – 100 ponttal növeli a központ értékét
hdicash – $100,000
hdilore – Minden technológia kifejlesztve
hditech – Aktuális fejlesztés befejezése
hdizooma – Végtelenített zoom
hdidizzy – Az [Alt] + [Fel] vagy [Le] gombok használatával irányíthatod a nézetet
hdiart – Sim animáció
hdimax – Ismeretlen hatású

Master Rallye
Csaló kódok:
MEGOTPELKA – Minden elérhető
MRWHIPPIER – Invitation elérhető
MONKEYMRMAGIC – Master Rallye elérhető
OPENROYSLOT – Minden autó elérhető
NINETYFOUR – Minden autószéria elérhető
SWEDGERAMA – Challenge elérhető

Serious Sam: The Second Encounter
Csaló kódok:
Játék közben a ` billentyű lenyomásával előhívható konzolba kell gépelned az alábbi parancsokat:

please god – Isten mód
please giveall – Minden tárgy
please killall – Minden ellenség megölve
please open – Minden ajtó nyitva
please fly – Repülés
please ghost – Falon átjárás
please invisible – Láthatatlanság
please tellall – Minden üzenet megmutatása Netricsa-tól
please refresh – Energia visszaállítása 100 pontra

Shadow Force: Razor Unit
Isten mód:
Játék közben a ~ gomb lenyomásával elérhető konzolba kell bepötyögnöd, hogy „god 1", és máris sérthetetlen lettél. Igaz, az energiád fogy, de nem fogsz meghalni.

SimGolf
Cheat mód:
Játék közben nyomd le a [Ctrl] + S billentyűkombinációt, majd gépeld be: „bombsheep".

Star Wars: Starfighter
Csaló kódok:
BLUENSF – Bónusz hajó elérhető
CREDITS – Készítők listája
DIRECTOR – Rendezői mód
HEROES – Heroes vázlatrajzok
LTDJGD – Köszöntés 2 fiamnak
PLANETS – Planets vázlatrajzok
SHIPS – Ships vázlatrajzok
SIMON – Megmutat egyvalakit a játékot készítők közül
JAMEZ – James munka közben
JARJAR – Fordított irányítás
MINIME – Sérthetetlenség
NOHUD – Kijelzők kikapcsolása
OVERSEER – Minden rejtett cucc elérhető
WOZ – Karácsonyi üdvözlet

Stronghold
Csaló kódok:
[Alt] + X = 100 népszerűségi szint és 1000 arany
[Alt] + L = Egy egység szintet lép
[Alt] + P = Karakter szintet lép
[Alt] + G = Fő kastély megsemmisítése
[Alt] + K = Ellenség bázisának megsemmisítése
[Alt] + C = Karakterváltás
[Alt] + S = Időváltás
[Alt] + D = Debug mód
[Alt] + Q = Gyorsabb játékmenet
[Alt] + Y = Képernyőn lévő ellenségek megsemmisítése
[Alt] + Z = Kiválasztott ellenség megölése

4x4 Evolution 2
$23,000,000:
A játék könyvtárszerkezetében kell megkeresni a 4x4evo 2/system/metal.ini fájlt és beleírni az alábbi sort:
"cash=sbUHuQg6pEjgFpoR*Ftoi*r83p7"

Csapatok:
A játék könyvtárszerkezetében kell megkeresni a 4x4evo 2/system/metal.ini fájlt és beleírni az alábbi sort:
"team=Drehkraft", vagy "team=Team Death" és megkapod az adott nevű csapatot

Command & Conquer: Renegade
Végtelen idő:
Nyisd meg a játék könyvtárában található svrcfg_skirmish.ini fájlt egy szerkesztővel és a "Gametime=" mögött álló számot írd át 0-ra. Ezzel végtelen időt nyerhetsz.

Heavy Gear 2
Nyomd le a [~] billentyűt a konzol lehívásához, majd adagold be az alábbi csalásokat.

set camti – Isten mód
set mission – Pálya teljesítése
poi – Végtelen töltény

Hellcarrier
Misszió megnyerése:
Játék közben az Enter leütése után írd be a „beammeup" szót, és máris a következő pályára kerültél.

Outpost 2
Játék közben nyomd le az Enter billentyűt, majd írd be: "Dan's dog could make more ore." majd zsákmányold be az összes fejlesztésed.

Tropico: Paradise Island
Játék közben tartsuk lenyomva a CTRL billentyűt, majd gépeljük be az alábbi kódok egyikét:
pesos - $20,000
contento – a boldogság szintje 10 ponttal emelkedik
rapido – épületeink gyorsabban épülnek
exacto x – Az x helyére a kincstárba kívánt szám kerüljön

Operation Flashpoint
A csaló mód bekapcsolásához szükségünk lesz a baloldali SHIFT gombra, valamint a numerikus billentyűk közül a mínuszra, majd máris írhatjuk a következőket:
savegame – mentés
endmission – pályaléptetés

A főmenüben is lehetőségünk van a csalásra, ezt a "campaign" szó beírásával tehetjük meg, mire az összes küldetés elérhetővé válik.

Killer Tank
AECHEATS – Cheat mód bekapcsolása
AEDQD – Isten mód
AEFA – Végtelen fegyver és töltények
AECLIP – Átjárás a falakon
AEHEALTH – Energia feltöltése

S.W.I.N.E. nyereményjáték nyertesei:

Nyerges Zoltán, Budapest
Kontor László, Debrecen
Varga Péter, Hernádnémeti

Coolink nyereményjáték nyertesei:

Szalai Attila, Veszprém
Magyar Árpád, Budapest
Feka László, Budapest
Filipp Richárd, Balassagyarmat
Lévai László, Budapest
László Krisztián, Tatabánya
Peredi Tivadar, Budapest
Hornyák Levente, Budapest
Horváth Krisztián, Ercsi
Kubányi László, Budapest

A nyereményeket a felajánló cégek postán küldik ki.

Gratulálunk a nyerteseknek!

TEAM FACTOR VIDEOINTERJÚ

Hirtelen ötlettol vezéreltetve fogtuk magunkat, és elruccantunk Prágába, ahol azon kívül, hogy köztudomásúlag igen finom sert mérnek, serényen munkálkodnak a játékfejlesztő cégek is, többek között a 7FX fejlesztőcsapata is, a Team Factor című FPS

programon. És ha már arra jártunk (és véletlenül volt nálunk egy kamera és mikrofon) kifaggattuk a fiúkat a játékkal kapcsolatban megszerezhető összes információt begyűjtve tőlük. A végterméket pedig alantabb élvezhetitek (sört sajnos nem tudunk mellékelni...)!

EXKLUZÍV VIDEOAJÁNLAT

Visszajelzéseitek alapján úgy gondoltuk bátorkodunk tovább merészkedni azon az úton, amint múlt hónapban kezdtünk el, és újabb olyan videókkal lepünk meg titeket, amik magyar felirattal segítenek a nagyobb átélést elérni! Reméljük ismét jól szórakoztok majd, amiben a lehető legnagyobb várományos, a Renegade, valamint egy eddig még kevésbé ismert játék a The I of the Dragon. Kellemes időtöltést hozzájuk!

BERHELÉS

Ha már mindent megettünk annak érdekében, hogy HW szinten gyors legyen a gépünk, akkor épp itt az ideje, hogy belenézzünk egy kicsit a Windows és a felrakott programok rejtelmeibe, hogy miként is állnak a dolgok. A következő, nem gyenge csomag házilagos beállítgatásra, tesztelésre és méricskélésre szolgáló programokat tartalmaz. Közös jellemzőjük ezeknek a progiknak, hogy minoségben nagyon messze járnak a kereskedelmi verzióktól, no meg a megbízhatóságuk is néha kétségbe vonható. Ahogy a tuning egészére itt is elmondható, hogy nézegetni szabad, de a beállításoktól tartózkodjon a hozzá nem értő nagyközönség, mert bizony komoly károkat is lehet okozni némelyik programmal, de a Windows reinstall alap egy sikeres szétberhelésnél.

DEMO
Command & Conquer: Renegade
Die Hard: Nakatomi Plaza
Incoming Forces
Shadow Force: Razor Unit
Starlancer
Star Wars: Starfighter
Capitalism II
Warlords: Battlecry II
Moto Racer 3
Star Trek: Bridge Commander
Salt Lake 2002
Worms Blast

VIDEO
Cratered
Hitman 2
Iron Strorm
Jedi Knight II
Soldier of Fortune II
The Great Qin Warriors
Dune Generations
Haegemonia
Natural Freedom
Warrior Kings
Curse
EVE
Lethal Dreams
Nightstone
Priston Tale
Sea Dogs II
Syberia
The Italian Job

MOD - Aquanox
AquaNox Skin Pack

MOD - Battle Realms
Battle Pack

MOD - Half-Life
Action Half-Life beta 5
Day of Defeat 2.0
Desert Crisis

MOD - Max Payne
Flamethrower
Jukebox 1.0
True Matrix Mod 1.0

MOD - Mechwarrior 4: BN
Mission Editor

MOD - Medal of Honor
Blood Mod
Budvar Masher
Omaha Co-op
Subtitles
Ultipack
XeroColor

MOD - Monopoly Tycoon
Extra Pack

MOD - Quake 3 Arena
ASSault
Bid for Power 1.1
Dark Fortress
True Combat
Urban Terror 2.5

MOD - Serious Sam SE
Instagib
SDK
Serious Boot

MOD - Unreal Tournament
Maverick
Nali'Pente
Neo Cairo

SHAREWARE UTIL
3D Mark 2001 SE
Bitbob Tuner
Invisible Secrets 3
MS Money 2002 Deluxe
Offline Commander
Power Defrag
Sandra Pro
Site Aid
XML Spy

SHAREWARE JÁTÉKOK
Bust'Em
Pencil Whipped
Ploing2
Candy Cruncher
Egyptian Challenge
Sammy Suricate
No Limits Rollercoaster

FREEWARE JÁTÉKOK
Braving the Elements
Cockroaches
Eskimo Fishing Trip
Hellcarrier
Snok
Watkins
Burger Mania
Lemmis
Solar Wars
Ye Olde Knights of Yore

PATCH
Aces High v1.08 Patch 7
Alien Vs. Predator 2 v1.0.9.4
Civilization III v1.17f
Comanche 4 v1.0.1.15
Etherlords v1.04
Europa Universalis II v1.03
Evil Twin Patch 1
Ghost Recon v1.1.5.0
Gorasul 1.05
Midtown Madness 2 v1.1
Medal of Honor: Allied Assault v1.10 (US)
Medal of Honor: Allied Assault v1.10 (UK)
Monopoly Tycoon v1.3
Moto Racer 3 v1.1
MS Train Simulator Update 1
Rally Trophy v1.01
Shadow Force: Razor Unit v1.1
StarCraft v1.08b
StarCraft: Brood War v1.09
Star Trek: Armada II v1.1
Sub Command v1.05
Takeda v2.0
The Nations v1.03

WALLPAPER GYŰJTEMÉNY
Anarchy Online
Atrox
Citizen Zero
Civilization III
Conflict Zone
Curse
Divided Ground
Dune Generations
EVE
Green Berets
Hitman 2
Incewind Dale II
Master of Orion III
Midgard
Monopoly Tycoon
nTrap
Paris-Dakar Rally
Patrician II
Priston Tale
Rayman Arena
The Y Project
Virtua Tennis
Warrior Kings
Worms Blast
Wrath

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

CPU:	AMD Duron 1GHz	14.500 + áfa
MOBO	MSI K7T Turbo-2	24.500 + áfa
RAM	1 x 128MB Brand PC133	8.200 + áfa
VIDEO	MSI GF2 MX 400 32MB	17.200 + áfa
AUDIO	integrált	
HDD	Maxtor 40GB 5400	21.500 + áfa
CD-ROM	TEAC CD-540E	11.000 + áfa
ÖSSZESEN		96.900 + áfa
MONITOR:	Samtron 76DF DynaFlat	52.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.6GHz	36.000 + áfa
MOBO:	ASUS P4S333	31.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO:	MSI GF4 MX440 64MB	38.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	8.500 + áfa
HDD:	IBM 40GB 7200	27.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
ÖSSZESEN:		177.500 + áfa
MONITOR:	LG 775FT	61.500 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon XP 1800+	40.000 + áfa
MOBO:	SOLTEK SL75DRV2	37.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO:	ATi RADEON 8500 64MB	53.000 + áfa
AUDIO:	Sound Blaster Audigy OEM	18.000 + áfa
HDD:	IBM 60GB 7200	33.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	17.000 + áfa
CD-RW:	Plextor 241040	32.500 + áfa
ÖSSZESEN:		250.500 + áfa
MONITOR:	LG 915FT	102.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

MINIMUM

Bár legkisebb komplett konfigurációnk sebességét nem növeltük, mégis a rengeteg apró módosításnak köszönhetően több mint 10e forintot spóroltunk meg, miközben a teljesítmény nem szenvedett csorbát!

Az ASUS A7V133-C helyére egy MSI K7T Turbo-2 mobo került, aminek a specifikációja szinte azonos az ASUS A7V133-C alaplappal. A KT133A chipkészletnek köszönhetően akár 266MHz-es Athlon processzorokat is ültethetünk a foglalatba, azonban az SDR modulok támogatása miatt inkább csak a jó vételnek bizonyuló AMD típusokat érdemes használni. A Duron 1GHz-es processzor maradt, hisz a Morgan magos 1.1GHz-es változat nem éri meg – ebben a kategóriában – a plusz 4-5e forintos többletet. Az ASUS V7100Pro grafikus kártyát is lecseréltük, egy azonos, NVIDIA GeForce2 MX400 alapú MSI gyártmányú grafikus vezérlőre, mely 32MB memóriájával és a csupasz kivitelével mindössze 17e forintba kerül. A hangkártyától is megszabadultunk, mivel az alaplapra integrált AC97 audió chip is megbirkózik – az átlagos játékok által – rászabott feladatokkal.

A Samptron 76DF DynaFlat monitort ismét meghagytuk, csakúgy, mint a kissé drága, de megbízható TEAC CD-ROM meghajtót.

MEDIUM

Közepes konfigurációnk egy részén költségcsökkentést hajtottunk végre, hogy egy újdonságot felhasználhassunk. A végső ár, ha nem is radikálisan, de néhány ezressel kedvezőbb lett, és vélhetőleg némileg a teljesítmény is javult.

A processzorhoz nem nyúltunk, mivel még mindig az 1.6GHz-es Socket 478 foglalatba helyezhető változat tűnik a legkedvezőbb vételnek. A Soltek SL85DRS alaplaptól el kellett búcsúznunk, ugyanis egy jóval olcsóbb típust sikerült találnunk, az ASUS színeiben. A szintén SiS645 chipkészletre épülő P4S333 előnye, hogy a DDR200/DDR266 memória modulok mellett akár a – hazánkban még nem igazán kapható – DDR333 modulokat is használhatjuk. A Maxtor winchestert lecseréltük egy jóval megbízhatóbb IBM típusra, mely annak ellenére, hogy nem rendelkezik ATA133 támogatással, jobb vételnek bizonyulhat a sebességet előnyben részesítők számára. A költségcsökkentések hatására megszabadulhattunk az ASUS GF2 Titanium VGA kártyától, és helyére egy igazi újdonságot, a GeForce4 MX440 alapú MSI grafikus vezérlőt raktuk!

A konfigurációnk többi részén nem változtattunk, hisz az SB Live!, a Pioneer DVD meghajtó, és az LG 775FT monitor megfelelően harmonizál (színben) és illeszkedik a többi alkatrészhez.

HIGH-END

Legnagyobb konfigurációnk teljesítményét tovább növeltük, úgy, hogy mellette az árból is lefaragtunk néhány ezrest!

Az Athlon XP processzorok közül ismét egy nagyobb típust választottunk, így az 1700+ (1467MHz) változat helyére a némileg magasabb órajelen működő Athlon XP 1800+ (1.53GHz) került! A Soltek SL75DRV2 alaplapot nem piszkáltuk, hisz minősége mellett jó ára is mellette szól. A grafikus kártyát viszont szépen kioperáltuk gépünk beléből, és helyére ismét az ATi RADEON 8500 került, mely pontosan annyiba kerül, mint az előzőekben használt GeForce3 Ti200 alapú ASUS AGP-V8200Ti200 VGA kártya. A költségcsökkentés a Plextor 241040 belső IDE újraírónak köszönhető, mellyel 13-14e forintot, míg a Pioneer DVD és az IBM winchesterek új árainak köszönhetően 5-6e forintot sikerült spórolnunk.

Az LG 915FT monitort ismét érintetlenül hagytuk, amit nem csak a minőségének, de egyre kedvezőbb árának is köszönhet!

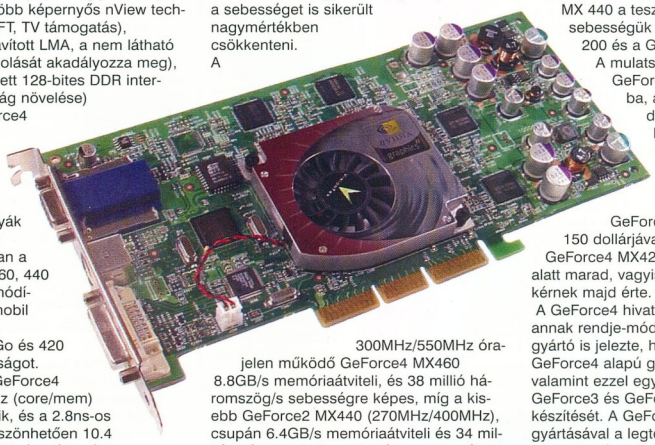
Áraink a február végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

GeForce negyedszer

Az NVIDIA hivatalosan bejelentette a legújabb, 4. generációs GeForce családját. Jen-Hsun Huang elnök-vezérigazgató szerint az NVIDIA történetének legszélesebb körű termékbejelentése volt ez, ugyanis általában csupán egy piaci szegmensben „támadnak", míg a GeForce4 esetében minden területen (asztali és mobil gépek, felső és alsó kategória) offenzívát indítottak. A fejlesztéseknek köszönhetően új antialiasing technológia (Accuview Antialiasing engine, 2x/4x/Quincunx mellett az új 4XS mód teljesítmény nélküli képminőség-javulást produkál), javított több képernyős nView technológia (CRT, TFT, TV támogatás), Lightspeed II (javított LMA, a nem látható felületek kiszámolását akadályozza meg), valamint fejlesztett 128-bites DDR interfész (hatékonyság növelése) jellemzi a GeForce4 családot. A leggyorsabb példányok a GeForce4 Ti 4600 és Ti 4400 alapú kártyák lesznek, míg az alsó kategóriában a GeForce4 MX 460, 440 és 420 típusok hódítanak majd. A mobil gépek piacán a GeForce4 440 Go és 420 Go jelent újdonságot. A legnagyobb GeForce4 300MHz/650MHz (core/mem) órajelen működik, és a 2.8ns-os memóriának köszönhetően 10.4 GB/s-os memória sávszélesség érhető el. A maximálisan elérhető 86 millió háromszög/s több mint kétszer annyi, mint a GeForce3 Ti 500 esetében (40 millió)! Az 1200 millió/s pixel fillrate csupán 240 millióval több. A kisebb GeForce 4 4400 az alacsonyabb órajelnek (275MHz/550MHz) köszönhetően némileg szerénybb teljesítménnyel bír, azonban jóval olcsóbb, mint a csúcsváltozat. Áprilisban várható a GeForce4 4200, mely 225MHz/500MHz órajelének köszönhetően szinte azonos teljesítményt produkál majd, mint a GeForce3 Ti 500.

A GeForce4 MX család igazán becsapós, hisz ez a sorozat nem rendelkezik vertex- és pixelárnyékolóval, vagyis a lelke szinte hajszálra ugyanaz a T&L engine, ami a GeForce2 szériában is megtalálható. A memóriavezérlő ismét feleződik, így négy helyett csupán kettőt használ a GeForce4 MX sorozat, és így a költségek mellett a sebességet is sikerült nagymértékben csökkenteni. A



300MHz/550MHz órajelen működő GeForce4 MX460 8.8GB/s memóriaátviteli, és 38 millió háromszög/s sebességre képes, míg a kisebb GeForce2 MX440 (270MHz/400MHz), csupán 6.4GB/s memóriaátviteli és 34 milliós háromszög/s sebességet produkál. A legkisebb GeForce2 MX420 SDR memória moduljai miatt nem nagyon rúghat labdába...

Az Anandtech és a Tom's Hardware teszteredményei alapján elmondható, hogy a

csúcskategóriás GeForce4 Ti 4600, Ti4400 a játékok alatt akár 50%-kal is gyorsabb lehet (1600x1200 – 32 bit mellett) az ősküvületnek számító (☺) GeForce3 Ti 500-assal szemben. A GeForce4 MX460 és MX 440 a tesztekben mért sebességük alapján a GeForce3 Ti 200 és a GeForce 3 közé sorolható. A mulatságnak ára van, ezért a GeForce4 Ti 4600 399 dollárba, a GeForce4 Ti 4400 299 dollárba, míg az áprilisban debütáló GeForce4 Ti 4200 199 dollárba kerül. A GeForce4 MX család 179 dollárról indul, amit a kisebb GeForce4 MX440 követ a maga 150 dollárjával. A legolcsóbb GeForce4 MX420 a lélektani 100 dollár alatt marad, vagyis pontosan 99 dollárt kérnek majd érte.

A GeForce4 hivatalos bejelentése után, annak rendje-módja szerint több neves gyártó is jelezte, hogy hamarosan elkészül GeForce4 alapú grafikus kártyáival, valamint ezzel egyidejűleg abbahagyják a GeForce3 és GeForce2 alapú vezérlők készítését. A GeForce3 Ti 500 típus gyártásával a legtöbb gyártó már fel is hagyott, míg a GeForce3 Ti 200 a második negyedévig csökkentett mennyiségben kerül a gyártósorokra. A GeForce2 család helyét a GeForce4 MX veszi át, illetve a GeForce2 MX még egy darabig marad, de állítólag jóval kedvezőbb áron!

Első Plextor combo

A kiváló minőségű CD író/újraíró meghajtóiról ismert Plextor bejelentette első combo meghajtóját. A BURN-Proof technológiát támogató PlexCombo 20/10/42-12A 20x

írásra, 10x újraírásra, 40x CD, míg 12x DVD olvasásra képes. A fekete tálcának köszönhetően csökken a C1 hibaarány, mivel elnyeli az OPU lézer sugarak egy részét, ezáltal növelve az írás minőségét. Az optimalizált nyáknak köszönhetően a működés közben fellépő zajokat is sikerült csökkenteni, míg 2MB buffer és a BURN-Proof technológia a biztonságos írásban nyújt segítséget. Az áprilisban megjelenő dobozos változatban a meghajtón kívül 1db CD-R és 1db CD-R/W lemezt, 1db IDE és 1db audió kábelt, valamint Plextor Utility, Nero + InCD és PowerDVD szoftvert találunk.

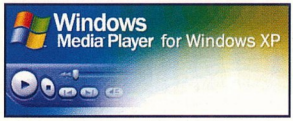
PCI-X 2.0

A kaliforniai Monterey-ben megrendezett Server I/O rendezvény keretein belül jelentették be a régóta várt PCI-X 2.0 végleges specifikációját. Az új szabványnak köszönhetően a PCI-busz sávszélessége elérheti a 2.1GB/s (Double Data Rate), valamint 4.3GB/s (Quad Data Rate) sebességet is. Támogatásban sem lesz gond, hisz a szabványhoz az IBM, Intel, AMD, Compaq, Hewlett-Packard, Server Works és a Fujitsu-Simens is a nevét adta.

Családi mozi Microsoft módra

Vélhetőleg a Windows XP tulajdonosok többsége az oprendszerbe hegesztett Media Player szoftvert használja a filmek megnézésére és a zenék lejátszására.

Miközben az ártatlan felhasználó épp kikapcsolódik, a Windows és a Media Player csak ekkor kezd el igazán dolgozni, ugyanis a DVD film nézése közben a Microsoft szerveréről letölti a fejezetekhez tartozó címeket, miközben szép csendben leadja a film és az egyedi Media Player azonosítóját. A Media Player saját adatbázist készít a megnézett filmekről, melyek adatait a felhasználó gépén tárolja. Az XP megjelenése óta eltelt 4 hónap alatt cirka 20 millió darab fogyott az új Windows operációs rendszerből, tehát nem szűkölködhet adatokban az így létrehozott adatbázis. A Microsoft cáfolja, miszerint az így kinyert adatokat bármiféle marketingcélra használná, mindenesetre az biztos, hogy ez a hatalmas adatbázis még egyszer vagyonokat érhet. A „közös mozizás" kikerülésének legegyszerűbb módja, ha más – nem Microsoft – programot használunk, azonban aki ragaszkodik a Media Playerhez, annak elegendő, ha a böngészőjében letiltja a cookie-k használatát! Ezzel azonban a böngészés lesz kissé nehezebb, hisz rengeteg honlappal meggyűlhet így a bajunk. Én személy szerint úgy döntöttem, hogy nem érdekel a Microsoft, tehát nem tiltom le a böngészőben a cookie-kat.



Intel árcsökkentés

Jó hír az Intel-rajongóknak, hogy hamarosan még kedvezőbb áron juthatnak hozzá az Intel Celeron és Pentium 4 processzorokhoz. Előre láthatólag március elején (amit hazánkban talán már érezni is), április közepén, valamint május végén várható némi áresés. Természetesen az árzuhanás nem kifejezetten a Celeron processzorokra lesz jellemző, hisz az 1.3GHz-es változat csupán 4, míg az 1.26GHz-es és 1.1GHz-es változatok 5 dollárral lesznek kedvezőbben megvásárolhatók. A Pentium 4 kategóriában is szokás szerint csak a csúcsprocesszorok ára esik nagyot, így a 2.2GHz-es P4 ára 562 dollcsiról 508 dollárra, majd május környékén (ekkor már nem lesz csúcsprocesszor) 241 dollárra csökken.

XP forráskód?

A Microsoft már több éve perben álló ügyében újabb fejlemények láttak napvilágot. A kilenc pereskedő állam azt szeretné elérni, hogy a bíróság kötelezze az óriáscéget egy olyan operációs rendszer létrehozására, melyből hiányoznak a saját fejlesztésű, integrált – böngésző, levelező, média lejátszó, stb. – programok. A Microsoft szerint lehetetlen egy ilyen változatot létrehozni a Windows összetett forráskódja miatt. A perben álló amerikai államok ezért beadványban kérték, hogy a bíróság utasítsa a szoftveróriást a Windows oprendszerek forráskódjának elérhetővé tételére. Ezügyben történt némi előrelépés, ugyanis Colleen Kola-Kotelly bíróné határozatban utasítja a Microsoftot arra, hogy a felperesek felé tegye elérhetővé a forráskódot a bírósági ügyek rendezéséig.

Microsoft Windows xp

Rajzolj CD-re

A Yamaha fejlesztőgárdája vélhetőleg rengeteg szabadidővel rendelkezik, ugyanis unalmukban egy mindenképpen említésre méltó technológiát fejlesztettek ki. A márciusban megrendezett CeBIT kiállításon vélhetőleg már mindenki megismerkedhet a Yamaha új fejlesztésével, mely új távlatokat nyit a CD írás történetében. Az új technológiának köszönhetően a felhasználónak lehetősége van az – állandó fordulatszámon működő, CAV – CD-RW meghajtók segítségével szöveget, képet „rajzolni" a CD-R lemezre. Aki így szeretné kiélni Picassói képességeit, annak számolnia kell azzal, hogy az így elkészített műve több MB-ot is elfoglalhat, hisz csak az adattárolásra nem használt üres területre lehet pingálni. A Yamaha szerint nem csak magánszemélyek körében, de a cégek között is jól jöhet ez a fejlesztés, hisz az adatmentések során közvetlenül a CD-re égethetjük a dátumot vagy a CD tartalmát.

Ismét egy NVIDIA huncutság

Az NVIDIA úgy tűnik ismét rossz fát tett a tűzre, hisz a részvényeseik pert indítottak ellene. A vád szerint az NVIDIA megtévesztő könyvelés segítségével növelte részvényeinek árfolyamát. A részvényesek azt állítják, hogy a belsősök az elferdített pénzügyi eredményeknek köszönhetően tudtak csak túladni a 66 millió dollár értékű papíron. A vizsgálat hírének hallatára azonnal 7,7%-ot esett az NVIDIA részvényárfolyama.

ATi RADEON 8800

Szinte teljesen biztosra vehető, hogy az ATi Technologies a március közepén megrendezésre kerülő CeBIT kiállításon mutatja be legújabb grafikus chipjét. Az RV250 kódnéven ismert termékről hivatalos specifikációk még nem láttak napvilágot, azonban annyit már tudni lehet, hogy két változat is készül belőle. A különbség csupán a memória méretében figyelhető meg, hisz a RADEON 8800 128MB, míg a RADEON 8700 64MB memóriát tartalmaz majd, melyek 700MHz-en (!!!) ketyegnek majd. A kártyákon található memóriachipek a konkurenciának számító GeForce4 Ti 4600-hoz hasonlóan 2,8 ns-os elérési idővel büszkélkedhetnek. A megnövekedett teljesítményben a találgatások szerint a jelenleg kapható RV200 alapú modellek továbbfejlesztett T&L motorja is nagy szerepet játszik. Az igazi durranásra azonban még várni kell, ugyanis az R300 kódnéven fejlesztett chip első példányai leghamarabb májusban készülnek el. A 0,13 mikronos technológiával készülő chip órajele 350-400MHz környékén alakul, és vélhetőleg a forgalomba ATi RADEON 9x00 néven kerül majd. A specifikációkkal kapcsolatosan hivatalos információk még nincsenek, de annyi bizonyos, hogy DirectX 9.0, Vertex Shader 2.0, illetve Pixel Shader 2.0 támogatással rendelkeznek.

VIA Apollo KT333

A VIA hivatalosan is bejelentette új – Athlon, Duron processzorokhoz tervezett – alaplapi chipkészletét, mely az Apollo KT333 névre hallgat. Az újdonságot az elnevezésben is megtalálható, DDR333 memóriatámogatás jelenti. A VT82367 North Bridge a VT8233, vagy az ATA133 támogatású VT8233A, illetve az integrált 3com hálózati vezérlőt tartalmazó VT8233C South Birdge chipekkel párosítható. Az akár 4GB DDR333 befogadása mellett egyéb jelentős változás nem történt a KT266A-hoz képest, így maradt az AGP 4x, 5PCI, 6 USB támogatás, valamint a 266MB/s átvitelre képes V-Link. A pletykák szerint a KT333 lett volna az első AGP 8x, USB 2.0 támogatású 533MB/s-os V-Link-kel szerelt chipkészlet, azonban a jelek szerint erre még várni kell. Nem hivatalos források szerint április, május környékén jelenhet meg legkorábban a VT8235 South Bridge, mely USB 2.0 port kezeléssel és V-Link 533MB/s átviteli sebességgel rendelkezik.

Bezár a bazár

Újabb nagy név került padlóra. A kiváló minőségű grafikus kártyáiról ismert ELSA a csőd szélén áll. A 38 millió eurós adósságát vélhetőleg egy bank sem fogja kifizetni, így csak abban reménykedhet a német tulajdonban lévő ELSA, hogy egy nagyobb gyártó felvásárolja. További rossz jel, hogy a Gigabyte – aki már kisegítette az ELSA-t korábban – kérvényt nyújtott be, melyben arra kéri a tajvani bíróságot, hogy zárolja az ELSA összes tajvani vagyontárgyát. A Gigabyte természetesen nem jó kedvében teszi ezt, hanem azért, mert az elmúlt évben leszállított 140.000 grafikus kártya egy részét még nem fizette ki az ELSA. Ezen kívül várhatóan a hitelezők is perelni fogják a csőd szélén álló céget.

Érdemes megemlíteni, hogy a 2000 decemberében felvásárolt 3dfx sem áll a helyzet magaslatán. Az NVIDIA, mint új tulajdonos, első lépésben visszahívta az összes 3dfx terméket az üzletekből, és a fejlesztéseket is leállították. A napokban pedig szép csöndben a 3dfx hivatalos weboldala is bezárt, így a kompatíbilis meghajtóprogramokat maximum az önjelölt 3dfx fan fejlesztőktől várhatják a jelenlegi tulajdonosok.

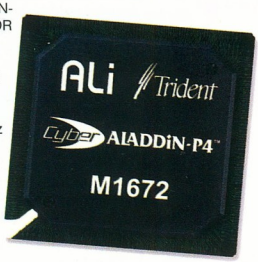
Hardveres DivX-kártya

Március végétől kapható a Hollywood Plus MPEG dekóder kártyáival elhíresült Sigma Designs új terméke, a REALmagic Xcard™, mely egycsapásra képes lesz házimozit varázsolni PC-nkből. A kártya ugyanis az első, DVD és DivX lejátszást hardveresen gyorsító eszköz, mely akár HDTV minőségű képet és Dolby Digital, avagy DTS hangot is ki tud csikarni magából. A DVD, DivX és Superbit DVD mellett támogatja a Super VideoCD (SVCD), VideoCD (VCD), MPEG-4, MPEG-2 és MPEG-1 formátumokat, használata minden Windows rendszeren lehetséges lesz. A hab a torta a szinte kötelező távirányító. A cucc $99-t kóstál, ami hozzávetőleg 30.000 Ft-ot jelent majd idehaza.

Cyber Aladdin?

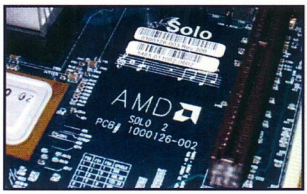
Még mielőtt azt hinnénk, hogy a „szájbőr" korszak szerencsétlen Aladdint is utolérte, eláruljuk hogy ez a név csupán az Acer Laboratories, Inc. (ALi) és a Trident közös munkájának gyümölcsét takarja. A 0,18 mikronos gyártási technológiával készülő integrált CyberALADDiN-P4 alaplapi chipkészlet nevét az Intel Pentium támogatásról, valamint az integrált Trident CyberBLADE XP2 grafikus vezérlőről kapta.

A mai divatnak megfelelően DDR SDRAM memória-támogatással is rendelkezik a CyberALADDiN-P4, mely a DDR 333 helyett csupán PC2100 (DDR 266) támogatással bír. Éppenezért az ALi a mobilgépek piacát szeretné meghódítani a 2002-es év Aladdinjával.



Miért gyors? Hammer' AMD!

Az AMD nem cicizett sokat, és ígéretéhez híven bemutatta az új, 0.13 mikronos technológiával készített, Hammer processzorcsalád működőképes példányát. A hőelosztó lemezekből hegesztett (Integrated Heat Spreader) CPU-k nehezebbek lettek, viszont az IHS-nek köszönhetően az elfűstöléstől sem kell félnie a felhasználónak. A lábak száma ismét szaporodott, hisz a ClawHammer 754, míg a SledgeHammer 940 lábon áll (ennyi lábbal biztos jól futnak majd a programok ☺). A külsőleg talán az Intel Pentium 4 CPU-ra hasonlító ClawHammer-t egy AMD 8000 chipsetes alaplapban használták, 1GHz körüli órajelen. A Solo névre keresztelt mobo legérdekesebb „specifikációja" az alaplapra felvésett mini kotta, mely nem más, mint az Intel fanfárja! Amennyiben az AMD tartja az ütemtervet, akkor vélhetőleg év végén találkozhatunk az első, teljes sebességen üzemelő Hammer processzorokkal, melyek 2GHz körüli órajelen működnek majd.



P4 alapú Celeronok?

Az Intel legfrissebb ütemterve szerint a következő negyedévben jelennek meg a 2,26GHz-es és 2.4GHz-es órajelen működő Pentium 4 processzorok. Az új, 0,13 mikronos technológiával készülő Northwood magra épülő változatok érdekessége, hogy 400MHz-es rendszerbusz helyett, már a Quad Pumped 533MHz-es rendszerbusszal üzemelnek. Az alacsonyabb órajelű, Willamette magos Pentium 4 processzorok (1,8GHz/1,9GHz/2.0GHz) gyártása a második negyedévig folytatódik. A harmadik negyedévben mutatkozik be a 2.5GHz-es (400MHz FSB) Northwood magos Pentium 4, mellyel egyidejűleg kerül bemutatásra a 2.53GHz-es (533MHz FSB) változat is. Az új processzorokhoz természetesen új alaplap is kell majd, ezért az Intel hamarosan kiadja az i845E (Brookdale-E), i850E (Tehama-E) és i845G (Brookdale-G) chipkészleteket is. A Tualatin alapú Celeron processzorok még egy darabig maradnak, de az 1.2GHz-es változat hamarosan leköszön, hisz a harmadik negyedévben debütálnak az első Pentium 4 alapú Celeronok, melyek az őskövületnek számító 0,18 mikronos gyártási technológiával készülnek. Az első körben az 1.7GHz-es és 1.8GHz-es órajelű típusok látnak napvilágot, melyek 400MHz FBS-n működnek. Ekkor már felhagynak az 1.3GHz-es Tualatin magos Celeronok gyártásával, illetve az utolsó negyedévben megjelenő 1.9GHz-es példányok megjelenésekor az 1.4GHz-es Tualatin magos változatoktól is búcsút vehetünk. Az ütemterv szerint az újévet a 2GHz-es Celeronokkal és a 3GHz-es Pentium 4 processzorokkal szeretné ünnepelni az Intel.

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

Egyre inkább teret hódítanak a vezeték nélküli, rádiós egerek és billentyűzetek. Az A4Tech új, RF billentyűzet/egér készlete is ezt a trendet követi, ami igen kényelmes használatot tesz lehetővé, és csökkenti a gépünk körül burjánzó kábeldzsungelt. A magyar kiosztású billentyűzet 105 gombos, ehhez jön még 12 extra gomb, melyek leginkább az irodai programokat, e-mail klienst és az internetezést segítik; párnázott kialakításuk kellemes tapintású felületet biztosít a használójuknak. A készlethez tartozó rádiós egér 3 gombbal és egy görgővel rendelkezik. A billentyűzet és az egér használatához nélkülözhetetlen vevőegység PS/2-es porton keresztül csatlakozik a géphez, és ezen található a billentyűzet LED-ek is. A rendszer 255 ID-vel rendelkezik, ami biztosítja a zavartalan használatot akkor is, ha több rádiós egység is működik a környéken.

A Genius új alsó kategóriás szkennere, a Vivid4 otthoni és irodai használatra ajánlott, és USB porton keresztül kommunikál a gépünkkel. A használható színmélység 48 bit, 12 bit szürkeárnyalat; optikai felbontása 600x1200 dpi, a maximális szoftveres felbontás 19200 DPI. A szkenner a következő operációs rendszerek alatt használható: Windows 95 és 98, Windows 2000.

A digitalizáló táblák igen hasznos eszköznek bizonyulnak a grafikusok, designerek mindennapi munkájában. A Genius WizardPen egyszerű otthoni vagy irodai használatra tökéletesen megfelel, akár rajzok készítésére, akár dokumentumok írására használjuk. A 14x10 cm-es rajzfelület 4064 LPI felbontással és 512 szintű nyomásérzékenységgel rendelkezik. A rajztáblához adott toll vezeték nélküli, és rendelkezik két további funkciógombbal is.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

KOMMUNIKÁCIÓ

Akik több, belső hálózatra kötött gép között szeretnék megosztani szélessávú Internet-kapcsolatukat (pl. egy kisebb cég), azoknak ajánlom figyelmébe a Linksys BEFW11S4 kábel/DSL routerét, melynek segítségével mellékesen kábelnélküli WAN Ethernet hálózatot is kiépíthetünk 11 Mb/s maximális adatátviteli sebességgel. Figyeli a bejövő és a kimenő adatforgalmat, korlátozhatja a felhasználókat bizonyos, előzőleg beállított weboldalak megtekintésében (hümm-hümm ☺), és saját tűzfalával véd a rosszindulatú behatolóktól. Az eszköz Ethernet hálózaton keresztül is konfigurálható, és 64 bites tikosítás védi adatainkat a lehallgatás vagy illetéktelen használat ellen.

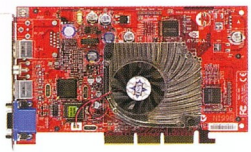
Aki utál az IDE kábelekkel vesződni, az értékelni fogja a Roline új kerek ATA 100-as és Floppy kábeleit. A sárga színben pompázó kábelek előnye, hogy nem gátolják a szabad levegőáramlást a házban, továbbá elhelyezni is könnyebb őket, mint hagyományos, szélesebb társaikat. Hosszuk 60 cm(IDE) és 70 cm(FDD), az IDE változaton 3 csatlakozó található, míg a Floppykhoz gyártott kábelen két 3.5" egység kaphat helyet.

Sokszor nagyon zavaró lehet a számítógép hátából tekergőző kábelmennyiség. Eme probléma megoldására találták ki okos emberek a Kábelrendezőt, minek segítségével végre rendbe szedhetjük ezt a dzsungelt. A teljes készlet 6 kábelvezetőt, egy jól megtermett fésűre hasonlító kábelgyűjtőt, két kábelrögzítőt és kétoldalas öntapadó ragasztócsíkokat tartalmaz.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

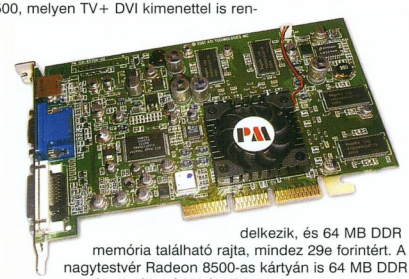
VIDEOKÁRTYA

Egy kicsit felpezsdült az élet a grafikus kártyák terén, hiszen megjelentek az első GeForce4 MX 440 és 460-nal szerelt kártyák, ezek közül is az elsők között volt a Leadtek WinFast A170 DDR T, amelyet volt szerencsénk élőben is kipróbálni (Chilly tesztjét néhány oldallal arrébb olvashatjátok). A kártyán tehát egy 270 MHz-es GeForce4 MX 440 GPU dolgozik, 64 MB 200MHz-es, 128 bites DDR memória társaságában (effektív órajel: 400 MHz). A magon speciális kialakítású aktív hűtés dolgozik, ami azonban nem hűti a memóriamodulokat, mint a GF3 Ti sorozat esetében. Az nVidia nView révén rendelkezik kétmonitoros támogatással is. A dobozban szép számmal találhatók programok, többek között két teljes verziójú játékprogram is, a DroneZ és a Gunlock. Teljesítményéhez képest korrekt az ára, 37-38e forint környékén már hozzá lehet jutni.



Szinte teljesen hasonló paraméterekkel rendelkezik az MSI G4MX440, viszont tetszetős piros színben pompázik (ezért piros pont az MSI-nek ☺). A kártya Twin BIOS-szal rendelkezik, ami hasonló a Gigabyte alaplapok Dual BIOS funkciójához, azaz ha az egyik modul megsérül, a másik veszi át a helyét. A gyártó több hasznos alkalmazást is mellékel a kártyához, pl. WinCoder és Win Producer videófelvevő- és vágó szoftverek, egy szoftveres DVD lejátszó, az MSI DVD és három játék (No One Lives Forever, Aquanox, Sacrifice). Az MSI ígérete szerint a GF4 Ti chipekre épülő kártyák is nemsokára megjelennek.

Annak köszönhetően, hogy az ATi már külső gyártók számára is lehetővé teszi a chipjeire épülő kártyák gyártását (ha megfelelnek az ATi minőségi elvárásainak), a Radeon 7500 és 8500-zal szerelt kártyák ára egyre barátibb. Ilyen például a Powermagic Radeon 7500, melyen TV+ DVI kimenettel is rendelkezik, és 64 MB DDR memória található rajta, mindez 29e forintért. A nagytestvér Radeon 8500-as kártyán is 64 MB DDR memória található TV és DVI kimenetekkel, 55e forintos áron. Ha valaki mindenképpen eredeti ATi kártyát akar a gépébe, az OEM Radeon 8500LE (250/250 MHz) kártyához 55e forintért juthat hozzá, míg a teljes értékű változatért 65e forintot kérnek.



(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

A Cooler Master nálunk inkább csak a hűtőiről ismert, amin őszintén szólva nem is igen csodálkozom, hiszen a házai igen borsos áron kerülnek forgalomba, cserébe viszont mind a kidolgozás, mind az anyag minősége elsőrangú, megspékelve mindezt az igazán kitűnő hűtési képességekkel. Az ATC sorozat érdekessége, hogy a ház teljes egészében alumíniumból készült, így egyetlen hatalmas „hűtőbordaként" funkcionál. Az ATC-101 típus 5 darab 5.25", 1 darab látható és 2 darab rejtett 3.5" hellyel rendelkezik, teljesen eszközmentes szerelést biztosít (az alaplapot tartó tepsit úgy húzhatjuk ki a házból, mint egy fiókot), és EMI védelemmel is ellátták. Az előlapon 2 db standard USB csatlakozó is található. A megfelelő hűtésről 3 darab 80 mm-es ventilátor gondoskodik, pontosan irányított légátáramlásról gondoskodva. A ház tömege táp nélkül 7.4 kg, a táp plusz 2 kg, ára táp nélkül 85e forint. A value szerverekhez szánt ATC-201 4 db 5.25" és 2+4 darab 3.5" hellyel bír, minden további tulajdonsága egyezik az ATC-101-el, azzal az eltéréssel, hogy itt egy duál 80mm-es ventilátor szívja be a hideg levegőt a házba, míg két másik 80mm-es gondoskodik annak eltávozásáról. Ára 300W-os táppal 87e forint.

Egyre több helyen kaphatók az új, AMD és Intel által tesztelt Azona tápegységek, melyek mindegyike megbízható és zajtalan működéssel bír. A legnagyobb modell az aktív PFC-vel (Power Flow Control), túlfeszültség-védelemmel és egyéb nyalánkságokkal (például krómozott hűtőrács) ellátott PS-400. A közel 17e forintos árért cserébe a fentieken kívül P4-es tápcsatlakozót, 6 darab 4 tűs +12V-os csatlakozót, ATX csatlakozót stb. kapunk.

(Forrás: DEMO studio)

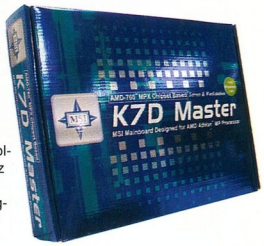
CD, CD-ÍRÓ, DVD

Lassan már a 16x-os írók is elavultnak fognak számítani, ha ilyen ütemben fejlődik tovább a CD-írók piaca. Az LG 16x-os modellje, az LG8160B igen nagy népszerűségnek örvendett az átlag felhasználók körében, hiszen kiváló ár/teljesítmény aránnyal büszkélkedhetett, így a kereslet is igen nagy volt iránta. Utódja/utódjai az LG8240B és az LG8320B, amik 24x és 32x maximális írási sebességre képesek, 10x-es újraírás és 40x-es olvasás mellett. Az író írásvédelmét a Burn-proof itteni megfelelője, a Super Link szolgáltatja, 2 MB buffer társaságában. A dobozban 1 db újraírható CD (HiSpeed, azaz 10x-es), IDE kábel, a rögzítéshez szükséges csavarok, és két CD író szoftver, az Adaptec Easy CD Creator és a Direct CD aktuális változata. A 24x-es modell 25e forintba, míg a 32x változat 29e forintba kerül.

A DVD ROM-ok árai kissé csökkentek, így már 16e forintért hozzájuthatunk egy 16x-os LG-hez, amely a hagyományos CD lemezeket 48x-os maximális sebességgel olvassa. A legjobb vétel azonban a néhány helyen már 17e forintért hazavihető Pioneer DVD-116s, amit egy korábbi tesztünkben már kiemeltünk, mint ajánlott vételt. 256 Kbyte gyorstár található benne, és UDMA 66 csatolófelülettel rendelkezik, igen kellemes elérési idővel (80 ms) párosítva. Ára 17e forint környékén mozog, míg a slot-ines DVD-106s változatot 20e forintért adják a kereskedők.

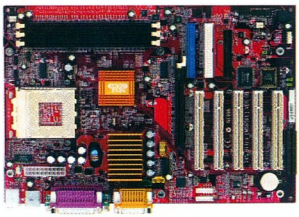
ALAPLAP

Az alaplapok piacán nagy a nyüzsgés, minden gyártó piacra dobta/dobja saját i845D chipkészletre épülő megoldását, hogy minél nagyobb szeletet hasíthasson ki a Pentium 4 + DDR tortából. Úgy látszik, hogy ezeknek az alaplapoknak és az Intel agresszív árpolitikájának köszönhetően végre igazán beindul a Pentium 4 szekere, és mind árban, mind teljesítményben versenyképes lesz az aktuális AMD processzorokkal.

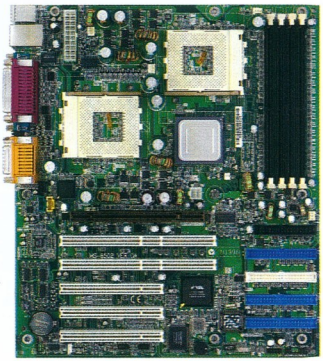


Ilyen, i845D lapkakészletre épülő megoldás az EPoX 4BDA2+. A Socket478 foglalattal ellátott alaplapon 2db DIMM slot található, amelyekbe max. 2 GB PC2100 szabványú DDR memóriát pakolhatunk. A szokásos 6 PCI/1 CNR/1 AGP slot kialakításon kívül a mobo talán legnagyobb erőssége az integrált HPT-372 IDE RAID vezérlő, melynek segítségével akár ATA-133 felülettel rendelkező merevlemezeket is használhatunk. A tuningolni vágyók sem fognak csalódni az alaplapban, hiszen az EPoX BIOS-a legalább annyi lehetőséget nyújt a processzor túlhajtására, mint az Abit; az integrált P80P diagnosztikai kártya segítségével pedig könnyebben fényt deríthetünk az esetleges hibákra.

A kishazánkban méltatlanul mellőzött AOpen is piacra dobta saját i845D készletes alaplapját, amely az AX4B Pro nevet viseli. A lap ATX formátumú, 3 DIMM slotjába pedig maximum 2 GB PC2100/PC1600 DDR memóriát rakhatunk. A fentebb ismertetett EPoX alaplaptól eltérően csak 5 PCI slot található rajta, viszont érdekesség a Dr. Voice diagnosztikai szolgáltatás, amely probléma esetén angol, német, japán és kínai nyelven is meg tudja mondani, hogy melyik alkatrész a hibás.



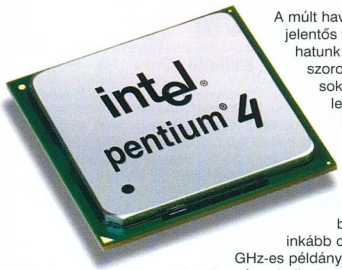
Bár a VIA és a SiS is kifejlesztette saját DDR333/PC2700 memóriát támogató alaplapi chipkészletét, ennek egyelőre nem sok hasznát vehetjük, mert a DDR333 körül igen sok probléma merült fel, ami késlelteti az ilyen szabványú memóriamodulok megjelenését. Ennek ellenére a gyártók közül egyre többen dobnak piacra ilyen alaplapot, köztük az MSI is, amely KT3 Ultra-ARU néven jelentette meg saját megoldását. A mobo a VIA KT333 + VT8233A chipkészletre épül Athlon/Athlon XP/Duron támogatással, 200/266 MHz FSB-vel. A három DIMM slotba összesen 3 GB-nyi DDR333 memóriát pakolhatunk. A lapon 5 PCI/1 CNR/1 AGP slot van, és egy integrált Realtek ALC650 hat csatornás hangkártya, SPDIF kimenettel kiegészítve. A RAID vezérlő természetesen itt sem maradhatott le, ezt a feladatot egy Promise 20276 vezérlő látja el, amely ATA-133 támogatással is rendelkezik, és segítségével akár 8 IDE egységet is használhatunk.
A másik MSI alaplap a SiS645 lapkakészletre épülő MSI 745 Ultra. 3 GB DDR 333 memória támogatása, 5 PCI/1 CNR/1 AGP slot, 2 db IEEE 1394 (FireWire) port akár 400 Mbps átviteli sebességgel, és a szokásos MSI extrák, mint Live BIOS, D-Bracket, Live Driver és PC Alert III.



A végére maradt a nagy durranás, egy Athlon MP alaplap, az MSI K7D Master. AMD 762 + AMD 768 chipset, 200/266 MHz FSB, max.4 GB PC2100 memória 4 DIMM slotban, 1 AGP/2 64-bit PCI/3 32-bit PCI slot, USB 2.0 és opcionális integrált Intel 82559 LAN vezérlő. Természetesen ez az alaplap is tartalmaz RAID vezérlőt, ami azonban „csak" ATA-100 támogatással rendelkezik.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

PROCESSZOR



A múlt havi helyzethez képest jelentős változást tapasztalhatunk a Duron processzorok terén, mivel már sokkal több helyen lehet kapni az 1.1 GHz és 1.2 GHz modelleket, és az áruk is jó irányba mozdult el, ami az 1.3 GHz-es modell felbukkanásával még inkább csökkenni fog. Az 1 GHz-es példány ára nem sokat változott, még mindig 15e forint környékén lehet hozzájutni, míg az 1.1 GHz-es modellért 18e forintot, a legnagyobb, 1.2 GHz-en futkosó prociért pedig 20e forintot kell leszurkolnunk a pénztárnál.

Tualatin fronton újdonság az 1GHz-es modell, amely teljesen ugyanazt a magot kapta, mint a mostanában igencsak ajnározott 1.2 GHz-es változat, a hírek (és tapasztalatok) szerint ugyanolyan kiváló tuningolhatósággal megfejelve, mindezt néhány ezressel alacsonyabb árral párosítva (20e forint). Az 1.2 GHz-es proci ára nem változott, még mindig 26e forint környékén kell csengetni érte.

A csúcsragadozók között nem történt változás az órajeleket tekintve, így az Intel csúcsprocesszora még mindig a 2.2 GHz-es Pentium 4 (ami már „csak" 155 ezressel könnyíti meg a pénztárcánkat ☺), ezt követi az 50 ezerrel olcsóbb 2 GHz-es változat. Az alacsonyabb órajelű példányok ára szerencsére igen nagyot esett, az 1.6 GHz-es, Socket478-as modell ára 36e forintra süllyedt, ezt kb. 10e forintos lépésekben követi a többi P4-es proci, egészen 65e forintig (1.9 GHz). Ezen árcsökkentések dacára az AMD Athlon XP processzorok még mindig jóval kedvezőbb árral büszkélkedhetnek, és végre lehet kapni az 1900+ és 2000+ modelleket is. Itt a legjobb vételnek az 1700+ bizonyul kb. 35e forintos árával, hiszen két kisebb testvérkéje csak 2e ill. 3e forinttal olcsóbb nála.

(Forrás: DEMO studio Bt.)

A processzorhűtők piacán mostanában jelentős változások mennek végbe, szinte mindegyik nagyobb név bejelentette következő generációs megoldásait. Ilyen például a GlobalWin WBW76 hűtője, amit Socket478-as foglalatba illeszkedő, 1.3-2.0 GHz-es Pentium 4 processzorok hűtésére fejlesztettek ki. A különlegesen kiképzett bordaprofil segít a megfelelő hűtésben, míg a 4200 fordulat/perc sebességű ventilátornak köszönhetően a zajszint is alacsonyan tartható. A ventilátor 3 tűs, fordulatszámmérős alaplapi csatlakozóval rendelkezik.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

HANGKÁRTYA

A Creative az Audigy hangkártyacsaláddal igen magasra tette a mércét mind a hangzás minőségét, mind pedig az ár/teljesítmény arányt tekintve. Ezen kártyák legolcsóbbika az Audigy Player OEM, mely mindössze egyetlen driver CD-t tartalmaz, de ezt igen baráti, 16e forintos áron. Aki többet szán rá, az plusz 10 lepedőért megveheti a cucc dobozos mutációját is, csak a kártyához adott szoftverkörítésben van eltérés, a kártya ugyanaz (az aranyozott kimeneteket leszámítva).

Már kapható a Terratec új félprofesszionális hangkártyája is, a DMX 6Fire, melynek lelke a felénk eléggé ismeretlen IC Ensemble Envy 24 hangprocesszor. Ezt a kártyát nem igazán játékra tervezték, így nem is érdemes a SB Audigyvel egy kalap alá venni (csak a Platinum változattal). Mint az előbb említett Platinumhoz, ehhez is adnak egy 5. 25" rekeszbe illeszkedő egységet, amely rengeteg féle ki- és bemenettel büszkélkedhet, és nem igényel külön áramellátást. A kártya összes ki- és bemenete 24 biten, 96 KHz-en dolgozik, a hangprocesszor szintén. Támogatja az összes fontosabb szabványt, mint A3D 1.0, EAX 1.0 és 2.0, és teljesen kompatibilis a DirectSound3D-vel. Sajnos saját wavetable szintetizátorral nem rendelkezik, így marad a gyengécske FM szintézis a MIDI-t aktívan használóknak. Ára 40e forint nettó.

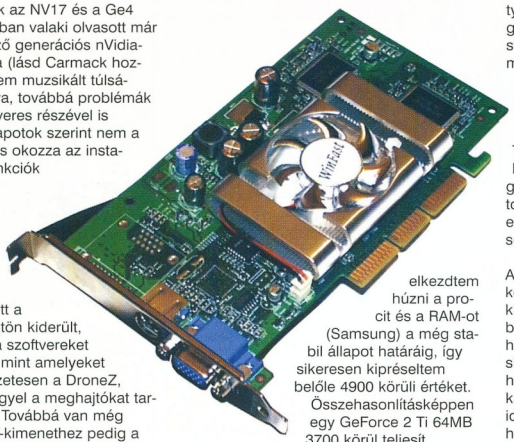
A Genius egyre inkább belehúz a minőségi termékek fejlesztésébe, amit jól példáz legújabb házimozi-hangfalkészletük is, a Genius SW-5.1. A hangszórók a szokásostól eltérően nem olcsó műanyag, hanem igen ízlésesen kivitelezett fa dobozokban kaptak helyet, így csökkent a rezonancia és jobb lett a hangminőség. Az 5+1 hangfalból álló rendszer nem rendelkezik saját Dolby Digital dekóderrel, de ezt kompenzálja a bőséges csatlakozóválaszték, így rendelkezésünkre áll három pár RCA csati TV/CD lejátszó/DVD csatlakoztatására, illetve 6 RCA a Dolby Digital hang fogadására. A kezelőszervek a mélynyomó előlapján kaptak helyet, a ki/bekapcsoló gomb a hátlapra szorult. A hozzá adott távirányítóval nagyon kényelmes a kezelése a 120W RMS összteljesítményű rendszernek, melyből a mélynyomó hoz 45W-ot, a maradék öt hangfal mindegyike 15W-os. A teljes rendszer ára távirányítóval és a szükséges kábelekkel együtt 42e forint, ami elfogadhatónak mondható.

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

LEADTEK WINFAST GEFORCE 4 MX

TESZTGÉP: ASUS TUSL2-C, PIII TUALATIN CELERON 1200 MHZ (125-ÖS FSB-VEL 1501 MHZ-EN), 512MB RAM, WINDOWS ME

Impozánsan hangzik az NV17 és a Ge4 név, ugye? Ha azonban valaki olvasott már kritikákat a következő generációs nVidia-lapkáról, akkor tudja (lásd Carmack hozzászólását), hogy nem muzsikált túlságosan jól az új kártya, továbbá problémák voltak a dolog hardveres részével is (legalábbis jelen állapotok szerint nem a szoftveres meghajtás okozza az instabilitást) bizonyos funkciók esetében.



Ennyi negatívum után nézzük, a Leadtek példánya milyen adottságokkal rendelkezik! Elsőként ott a doboza, melyről rögtön kiderült, hogy ugyanazokat a szoftvereket kapjuk a kártyához, mint amelyeket szinte mindig, nevezetesen a DroneZ, valamint a Gunlok figyel a meghajtókat tartalmazó CD mellett. Továbbá van még maga a kártya, a TV-kimenethez pedig a kábelek. Ha közelebbről szemügyre vesszük a lapkát, láthatjuk, hogy érdekes formatervezésű hűtőbordával állunk szemben, amelyet eltávolítva elénk tárul az NV17-es, kellemesen összezsírozva a hőt továbbító szilikonos anyaggal. A Samsung RAM-ok a hűtésből kimaradtak, ez csak a GPU-nak jut, azt viszont a tesztek alapján egész jól hűti a ventilátor, hiszen túlhajtás esetén sem volt tapasztalható az, ami például egyes Ge3-as modelleknél megjelent, azaz hogy kivenni is alig lehet a tuning után a kártyát, mert az tűzforróvá hevült.

Első dolgom az volt, hogy beizzítottam a frissen beszerzett 3DMark 2001 Second Edition-t, hadd lássam, mennyit sikerül 1024x768x32bit (Z32, compressed textures, noAA, D3D Pure Hardware, double) felbontáson kihozni belőle. Az eredmény eléggé lelombozott, hiszen alig több mint 4300 volt az első teszteredmény. Nosza, elkezdtem húzni a procit és a RAM-ot (Samsung) a még stabil állapot határáig, így sikeresen kipréseltem belőle 4900 körüli értéket. Összehasonlításképpen egy GeForce 2 Ti 64MB 3700 körül teljesít ugyanebben a gépben, és 4100 körül stabilan tuningolva. A teszteredményeket fejben tartva előkaptam a Medal of Honor: Allied Assault tesztpéldányát, majd a Return to Castle Wolfensteint, hogy lássuk, ezek a néhol kritikusan belassuló játékok hogyan teljesítenek most. Sajnos sejtésem beigazolódott, ugyanis az eredmény néhol az ASUS Ge3-as üdvöskéje mögött maradt jócskán (természetesen ugyanúgy 1024x768x32bit felbontásban nézve). (Természetesen mindegyik esetben a gyártó által kiadott hivatalos meghajtókat használtam.)

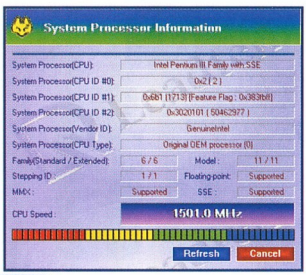
Elmondható tehát, hogy a kártya ugyan valóban jókora erővel bír, ám ez az erő csak látszólagos, igazi generációváltásról nem nagyon beszélhetünk, ha csak az eredményeket tekintjük. Az első példányok valószínűleg borsos áron kélnek majd el, MX ide vagy oda, így nem lesz érdemes túlságosan belefektetni még a régebbi kártyákkal rendelkező tulajdonosoknak sem. A gyorsteszt idején a bevezetőben említett stabilitási kérdést sajnos nem volt időm megvizsgálni, így csak annyit tudok mondani, hogy a tuningolt értékekkel a teszt alatt stabilan futott a kártya, a hűtés megfelelő volt, a kép pedig a várakozásoknak megfelelő mind a VGA, mind a TV-kimeneten, amelyhez egyébként a kapott szoftver maximális kihasználhatóságot garantál, értve ezalatt a kibővített desktop lehetőségét, valamint a váltást az egyes kijelzők között (ezt egy varázsló is segíti, rögtön a feltelepítés után).

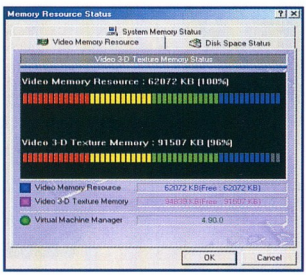
A Leadtek kártyájához járó szoftveres körítés a felhasználói alkalmazásokat tekintve több mint elég, ugyanis a WinFoxon belül szinte mindent megtalálunk. A tuninghoz, a kártya beállításaihoz (és a frissítéséhez) szükséges eszközökön kívül egy halom kényelmi szolgáltatás is helyet kapott (pl. egy felirat, amely a megadott időközönként figyelmeztet bennünket arra, hogy pihenőt kéne tartanunk a sok számítógépezés között). Ezek színvilága azonban az én tetszésemet nem nyerte meg, kicsit csicsás volt – és akkor a tuningnál használatos hangeffektekről még nem is beszéltem!

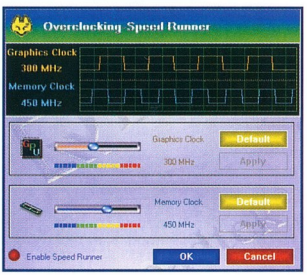
Összefoglalva az eddigieket elmondható, hogy a kártya amolyan átlagos példány, amely biztosítja az akadozásmentes játékot nagyobb felbontásban is, ám kiemelkedő teljesítményt egyáltalán nem nyújt, így elég vegyes szájízzel nyugtázhatjuk az új generáció megjelenését. Amennyiben a később megjelenő kártyák képesek teljesítményben felülmúlni társukat (és a Ge3-at), akkor esetleg megéri már beruházni az új technológiára, de addig úgy vélem, érdemes inkább várni még egy picit.

Chilly

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)







GERICOM
mobile world

SUPERSONIC 2

GERICOM SUPERSONIC2 a legújabb generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen! A Supersonic2 gép olcsóbb kivitelben is kapható.

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- **8x sebességű DVD meghajtó**, 1.44MB FDD
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- **ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT**
- **Fax Modem 56k V90 beépítve**
- **EtherNet 10/100Mbit beépítve**
- **FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port**
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, PS/2, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

- Intel Celeron 1000MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

329.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

359.900 Ft

- Intel Pentium III Tualatin 1200MHz
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez

429.900 Ft

WEBBOY

GERICOM WEBBOY akár 1100MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 950MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5"floppy disk meghajtó
- **FaxModem 56kbps V90 beépítve**
- **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 950MHz
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez
- 8x DVD-ROM

259.900 Ft

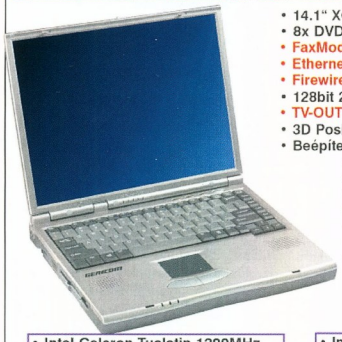
- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 8x DVD ROM

299.900 Ft

- 15.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1100MHz
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- CD író/DVD Combo Drive

399.900 Ft

OVERDOSE-T



- 14.1" XGA-TFT (1024x768) kijelző
- 8x DVD meghajtó, 3.5"floppy disk meghajtó
- **FaxModem 56kbps V90 beépítve**
- **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
- **Firewire IEEE 1394 csatlakozó**
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- **TV-OUT kimenet**
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB csatlakozó
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- Intel Celeron Tualatin 1200MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez

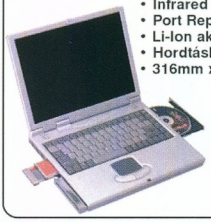
279.900 Ft

- Intel Pentium III MOBIL 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez

339.900 Ft

OVERDOSE II

- Intel Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP VGA 8MB
- 2x USB és S-Video **TV-OUT**
- **FaxModem 56kbps V90 beépítve**
- **Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya**
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD meghajtó

269.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477## Számítástechnikai Kft.

ACOMP

Áraink az ÁFÁt nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

CSENDET KÉRÜNK!

AVAGY ALACSONY KATEGÓRIÁS HANGFALSZETTEK NYÚZÓPRÓBÁJA

Fogtunk néhány olcsó kategóriás (2 vagy 2.1-es) hangfalszettet, majd nyúzópróbánk során leteszteltük, hogyan szólnak rajtuk a különböző játékok, filmek, zenék. Ugyan kiváló teljesítményt senki se várjon tőlük, ám a 3D-s hangzást utánzó produktumok itt is fellelhetők, ezek azért sokszor nagyban javítani tudnak az összhatáson. Íme:

A4TECH SOUNDSTAR ASW-15

2 hangfal + mélynyomó + kábelek. A kialakítása szerint minden kábel a subwooferbe vezet, amelyen megtalálhatóak a be- és kikapcsolást, a 3D hangzást, a mélyebb hangokat, valamint a hangerőt szabályozó kezelőgombok. A lapos hangszórók csak a magas hangokat adják vissza rendesen, a mélynyomó pedig nem éppen a legkiválóbb, főként kialakításának köszönhetően. Alacsony kategóriás szett, alacsony áron, kisigényű felhasználóknak.

A4TECH SOUNDSTAR ASW-10

2 hangfal + mélynyomó + kábelek. Kisebb tudásával jobban teljesített, mint előző társa, főként köszönhetően a jobb kialakítású (és designosabb külalakú) mélynyomónak, amely ugyan teljesítményben nem tud annyit, mégis sokkalta jobb a hangzása. A lapos hangszórók itt körülbelül ugyanazt tudták, mint az előbb, ám kevesebbe kerül társánál, játékra és zenére ezért a legjobb választás ebben az olcsó kategóriában ár/teljesítmény viszonylatában.

JAZZ SPEAKERS VISION 2 J-5508

2 hangfal + DC adapter + kábelek + rövid kézikönyv. Nyomógombos hangszabályozó, 3D-s hangzás, valamint elülső fülhallgatókimenet. Jó minőségű hangzás mind mély, mind magas hangoknál. Kiváló választás az alacsony kategóriában, főként játékra, kategóriájában a többinél kicsit magasabb áron, ám cserébe igazi Jazz-minőségben. Ez többek között garantálja, hogy a legjobb minőségű 2-es szettet kapjuk, amely segítségével a filmek nézése is élmény, még ha külön mélynyomó nem is jár hozzá.

JAZZ SPEAKERS NEVO 2.1 J-7913

2 hangfal + mélynyomó + DC adapter + kábelek + kézikönyv. Tekerős hangerőszabályozó, valamint basszusszabályozó, Jazz design, a teljesítménye és a hangminőség azonban jóval elmarad a megszokottól. Sajnos a mélynyomó kialakításának révén nem is lehetne jó hangot kicsiholni belőle, így igazából nem éppen a legjobb választás, az előző Jazz-szett sokkal inkább megéri a pénzét.

JAZZ SPEAKERS BRUNO 2.1 J-7905

2 hangfal + mélynyomó + DC adapter + kézikönyv + szabályozópanel. Kicsi a bors, de erős, mondhatnánk, ugyanis a szett két szatellitje első látásra heves nevetőrohamot vált ki a békés szemlélődőből, ám mindez maximum addig tart, ameddig meghallja az ember az első belőle kicsikart hangfoszlányokat. Igazi lóerők lakoznak a kis dobozkákban, amelyeket a levegő mozgatásával működő (push-pull) subwoofer

elég erősen megtámogat a háttérből. Nem kell mondanom, mind játékra, mind filmre, mind zenére kiválóan alkalmas a szett, ráadásul a méreteiből fakadóan kiválóan elhelyezhető bármilyen elrendezésű asztalon, és nem foglalnak az egyes komponensek fölösleges helyet, szinte „elvesznek" az asztalon található többi dolog között a kocka alakú zajkeltők. Kényelmi szolgáltatásként elmondható, hogy tartós pihentetés esetén a masina automatikusan kikapcsolja magát, ezzel azonban némi probléma is akadt néha, ugyanis nem mindig hajlandó azonnal visszatérni a kicsike az életbe, hiába érkezik jel a kábelen, továbbra is pihenni támad kedve, ilyenkor manuálisan kell életre kelteni. Ettől eltekintve kiváló választás kategóriájában

Összességében elmondható, hogy sajnos azon termékek, melyek mellé mélynyomó is jár, nem mindig nyújtanak sokkal többet, ugyanis a mélynyomó kialakításán elég sok múlik, erre pedig nem mindig figyelnek oda a gyártók. Éppen ezért itt sem az számít a legjobban, hogy mekkora a névleges teljesítmény (amely szép nagy számokkal fel van tüntetve a dobozon), hanem az egyéb jellemzők. Le kell leszögeznem, hogy hiába trend a lapos hangszóró, sosem tudja visszaadni annyira a mélyebb hangokat, mint öblösebb társai, és a mélynyomó ennek pótlására nem elegendő. Amennyiben kielégítő számunkra a Jazz 2 hangfalas szettje (J-5580), úgy érdemes azt választanunk, ha pedig a 2.1-es kategóriából választanánk, ajánljuk a Jazz Brunóját, amely kiemelkedően jól szerepelt csekély méreteihez képest, vagy esetleg az A4Tech ASW-10-esét, amely a kategória alsó szegmensébe tartozik ugyan, ám ez legalább árában is tükröződik.

Chilly

(Forrás: Kelly-Tech)

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

SZIASZTOK! BIZTOS ÉSZREVETTÉTEK, HOGY A MÚLT HÓNAPBAN NEM VOLT LEVELEZÉS, CSAK EGY NYÚLFARKNYI SZÖVEG, ELREJTVE A HIRDETÉSEK KÖZÖTT. SAJNOS NEM JÖTT A LEVELEZÉSBE VALÓ LEVÉL. EZ SZERENCSÉRE KEZD VÁLTOZNI, MOST JÖJJÖN AZ A HÁROM BÁTOR FECSKE, AKIK MEGKERESTEK PROBLÉMÁIKKAL.

Szevasz Szőrtelen!

Olvastam, hogy nem ír senki az újságba!? De hiszen itt a lehetőség a szereplésre, emberek! (Vegyetek példát rólam) **(Igen, most könnyű bekerülni a levrovba, gyakorlatilag csak azokat nem rakom be, akik egyszerűen csak megrendelik az újságot, és mást nem írnak. Persze lehetne ezzel is kezdeni valamit. Ezután ne csak nevet írjatok a megrendelőlapra, meg hogy hol laktok, hanem próbáljatok meg felizgatni egy kis verssel vagy rövid novellával, esetleg rajzoljatok!)**
Az újság nagyon jó, tetszik, hogy témánként vannak elosztva a cikkek. **(Ja. Így még én is el tudok benne igazodni.)** Egyszóval nyerő!
A Sport rovatba még semmi sem került az NBA 2002-ről! Hánehogymá! (Még nem tudunk a progiról semmit, ha lesz info, megírjuk! Addig is itt a Fifa 2002 World Cup, bár az nem kosár.)
Remélem, néztétek az NBA All-Star gálát, mert az ilyet még a hard-core gamereknek is vétek kihagyni. Azt hittem, a PC.Games nagy sportológárdájából is látok valakit (volt ott valami 23-as mezű csávó).
Sok sikert (ti vagytok a legjobbak)!

Jordan85, a kosárlabdaőrült

Hello Jordan85!
Köszi a levelkét, meg a buzdítást a többieknek, remélem hallgatni fognak Rád! Sport. Azt szeressük, van is a szerkesztőségben egy csocsóasztal, azt szokták a többiek nyúzni, ha már nagyon fáradtak. Én személy szerint mostanában úszom, fejleszteni kell az izomzatot. A gyorsabb eredmény miatt vettem is egy felcsatolható kínai import izomzatot. Tartalmaz kockahasat meg mellizmokat is! Sajnos nem írhatom le, hogy hol vettem, de ha látjátok, ne hagyjátok ki!!!

Szevasztok!

Mivel mégiscsak ti vagytok kompetensek ez ügyben, így más forrásom nem lévén, hozzátok lenne egy kérdésem.
Lesz valamilyen PC-s feldolgozása a Gyűrűk Urának, mondjuk játékformájában?
Eddig csak konzolos változatról tudok, és bevallom, ez elkeserít.

További jó munkát,
Baktay Miklós

Szia Miki!
Az Electronic Arts készül kiadni egy Gyűrűk Ura játékot, valamikor talán még idén. A játékban a film kulcsszereplőit lehet majd irányítani, műfajára nézve egy akció-kaland keveréket ígérnek, természetesen full 3D lesz az egész. Sajnos egyelőre mi is csak a konzolos verzióról tudunk (PS2 és XBOX), de bizonyára lesz belőle PC-s átirat is, tekintettel a film sikerére. Apropó a film. Nagyon jó volt, nem? Én ötször láttam moziban a barátaimmal, teljesen fun-ok lettünk.

Kedves PC.Games!

Most először vettem meg a lapotokat s azt kell mondanom: igen!
A játékhonosítás cikk nagyon érdekes volt, a játékok értékelése meglepően reális, a hardwerből nekem ennyi elég, s ami nagyon tetszik, az a legutolsó oldalon a Krónika.
Jó lenne, ha vastagabb lenne az újság, azt viszont nem szeretném, ha emelkedne az ára ☺.
Tegnap megnéztem, más lapokban is ugyanennyi oldal a játék, csak ott sok olyanra is elmegy az oldal, mint pl. film/könyv stb. Úgyhogy ha lehet ne emeljetek árat és legyen mindig cd!
Egy kérdés: megnéztem a www.pc.games.hu-t és a tv2 korridoros oldalára jutottam.
Miért? Egyébként nagyon tetszik, nincs vele semmi bajom.

További jó munkát kívánok:
Szalay Tamás

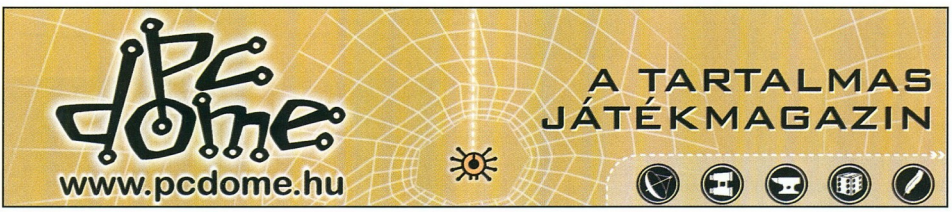
Örülünk, hogy elnyertük a tetszésedet. A magyar témákat ezután sem hanyagoljuk el, mindig igyekszünk majd hírt adni a magyar fejlesztésekről. Az oldalszámot mi is szeretnénk folyamatosan növelni, figyeljük a Ti visszajelzéseiteket is, hogy mind a lap ára, mind pedig tartalma kielégítse az igényeiteket. Azon is igyekszünk, hogy ne kelljen árat emelnünk, ez sajnos nem csak rajtunk múlik. CD ezután is mindig lesz, vagy teljes programokkal, vagy más finomságokkal, amiből lehet csemegézni. A webcímünkről azért jutottál a tv2 oldalára, mert a Gamebox egy közös együttműködés a tv2/Korridor és a PC.GAMES között.

Ide a végére egy kis közérdekű. Sokan kérdezték a fórumon és levélben, hogy a mostani DVD olvasók csak a 4.7 GB-os DVD-ket olvassák-e, és hogyan boldogulnak a duplarétegű vagy duplaoldalas DVD-kkel? Nos, kicsit utánanéztem a dolognak, ezek az infók nekem is újak. Itt van valahol egy táblázat a DVD-k fajtáiról, aszerint, hogy mekkora a kapacitásuk, hány rétegűek és az olvasó hogyan olvassa őket.

Név	Gbájt	Réteg	Olvasás
DVD 5	4,7	1 réteg	egyoldalas
DVD 9	8,54	2 réteg	egyoldalas
DVD 10	9,4	2 réteg	kétoldalas
DVD 14	13,24	3 réteg	kétoldalas
DVD 18	17,08	4 réteg	kétoldalas

Az átlag DVD-ROM-ok nem nagyobbak a DVD 5-nél, egyes filmek viszont DVD 10, vagy DVD 18-as korongon vannak. Ezeket az olvasó gond nélkül elolvassa, szóval aggodalomra semmi ok. Ha valaki jobban el akar mélyedni a DVD-k és a DVD-gyártás rejtelmeiben, annak ajánlom a www.dvdcenter.hu, a www.vtcd.hu, vagy a www.hardware.jatekok.hu veboldalt, itt sokkal bővebb információt találhat a témában.

Most látom, hogy ez a rovat milyen komolyra sikeredett, de úgy gondolom, ezek mindenki számára hasznos infók voltak, engem is beleértve. Erősen megközelítettük a lap alját, ezért búcsúzom, legyetek jók, írjatok minél többen, a cím: level@pc.games.hu Szerintem van hagyományos levélcím is az impresszum környékén. Találkozunk a jövő hónapban, sziasztok!



KRÓNIKA - 2002 FEBRUÁR

2002. február 1. - Megjelenik a Shadow Force és a World War II Online 14 napos játszható demója. Bejelentik az Unreal engine-el hajtott The Y Project, a Boundless Adventures MMORPG és a Geoff Crammond nevével fémjelzett Grand Prix 4 készítését. Aranylemezen a C&C Renegade.

2002. február 2. - Kijön a Shadow Force v1.1 és a Comanche 4 v1.0.1.15 patch.

2002. február 4. - Megjelenik a Warlords Battlecry II játszható demója. Az ATi bemutatja a RADEON 8500LE-t. Bejelentik az Icewind Dale II, az EverQuest Legends és a Postal 2 játékokat.

2002. február 5. - Frissítés jelenik meg a Monopoly Tycoon (v1.3), StarCraft (v1.09) és StarCraft: Brood War (v1.09) játékokhoz. Boltokban a Serious Sam: The Second Encounter. A Ubi Soft szerződést kötött a Davis Kupa teniszversenyek számítógépes játékfeldolgozásáról.

2002. február 6. - Javítások érkeznek: Ghost Recon v1.1.5.0 és Anarchy Online v13.6 patch. Megjelenik a Mall Tycoon.

2002. február 7. - Kiadják a Warcraft III zárt bétát. Boltokban a Tropico kiegészítő. Letölthető a Day of Defeat 2.0. Megjelenik a Die Hard: Nakatomi Plaza játszható demója. Javítás jön ki az Etherlords (v1.04), a Takeda (v2.0) és az Europa Universalis II (v1.03) játékokhoz.

2002. február 8. - Megjelenik a HeliHeroes játszható demója. Bejelentik a Hidden and Dangerous Deluxe készítését.

2002. február 10. - Megjelenik a Red Ace Squadron frissített demója.

2002. február 12. - Megjelenik a NASCAR 2002 játszható demója. Kijön a Train Simulator Update 1, a Rally Trophy v1.01, a Sub Command v1.05, a Demolition Derby v1.10, a Dominion Wars v1.05 és a Gorasul v1.05 patch. Aranylemezen a Destroyer Command.

2002. február 12. - Aranylemezen a Star Trek: Bridge Commander és a Red Ace Squadron. A Sierra és az Impressions bejelenti az Emperor-t, a Crave pedig a Mace Griffin Bounty Hunter-t. Megjelenik a Lord Blackthorn's Revenge.

2002. február 14. - Megjelenik a Star Trek: Bridge Commander játszható demója. Javítás érkezik a Civilization III-hoz (v1.17f patch).

2002. február 15. - Megjelenik a Diggles: The Myth of Fenris és a Command & Conquer: Renegade játszható demója. Kiadják a Medal of Honor v1.10 javítás angol verzióját. Készül a Galactic Battlegrounds kiegészítő. Megalakul a People Can Fly csapat.

2002. február 17. - Kijön a Paris-Dakar Rally v1.04 javítás és a Monopoly Tycoon Extras 1 kiegészítő csomagja.

2002. február 18. - Megjelenik a Command & Conquer: Renegade frissített demója. Kiadják a The Nations v2.02 patch-et.

2002. február 19. - A Sierra bejelenti a SWAT: Urban Justice-t, a Codemasters pedig az Operation Flashpoint: Resistance-t. Megjelenik a Command & Conquer: Renegade újabb frissített demója. Javítás érkezik az Evil Twin: Cyperien's Chronicles (v1.1) és az Aliens vs. Predator 2 (v1.0.9.4) játékokhoz.

2002. február 21. - Kiadják a Battle Realms v1.10j patchet. Boltokban a Flanker 2.5.

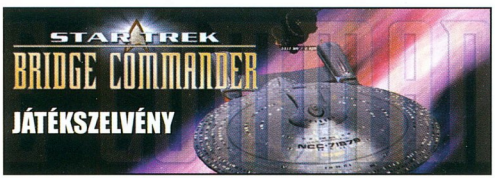
2002. február 22. - Aranylemezen a Warlords Battlecry II.

2002. február 25. - Megjelenik a Shadow Force EAX Update, és a NoLimits Rollercoaster v1.1 patch, valamint az Incoming Forces játszható demója. Az Infogrames készíti a Stuart Little 2-t. A Blizzard lekapcsoltatja a Battle.net Emulator-t. Bejelentik a Jurassic Park: Project Genesis-t.

2002. február 26. - Megjelenik a v1.09b patch a StarCraft: Brood War és StarCraft játékokhoz. Kiadják az Intensity XS: ReCharge demóját. Megjelenik a Tiger Woods PGA Tour 2002. A Revolt Games bejelenti a Neuro készítését.

2002. február 27. - Battlecruiser: Millennium v1.0.06. Aranylemezen a Diggles. Megjelenik a Matchbox Rescue Rigs.

2002. február 28. - Kiadják a Monopoly Tycoon Extras Pack 2-t, és az Anarchy Online v13.8 patch-et. Bezár a Maximum Chrisma Studios. Boltokban a Golf Resort Tycoon 2 és a Star Trek: Bridge Commander.



JÁTÉKMEGJELENÉSEK (FEBRUÁR - MÁRCIUS)

Action Man Artic Adventure	Infogrames	10990 Ft	2002.03.15
AquaNox	JoWooD	10990 Ft	2002.03.22
Bugs'n'Taz Favourite Heroes	Infogrames	7990 Ft	2002.03.12
Cossacks - The Art of War	CDV	7990 Ft	2002.02.28
Diggles: The Myth of Fenris	Infogrames	-	2002.03.29
Etherlords	JoWooD	10990 Ft	2002.03.15
Heroes of Might and Magic IV (angol verzió)	3DO	10990 Ft	2002.03.28
Heroes of Might and Magic IV (szinkronizált)	3DO	10990 Ft	2002.04.29
Jimmy Neutron, Boy Genius	THQ	8-10000 Ft	2002.03.15
Loch Ness	Wanadoo	10990 Ft	2002.02.22
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	10990 Ft	2002.03.20
Might and Magic IX	3DO	10990 Ft	2002.03.15
Monopoly Tycoon	Infogrames	10990 Ft	2002.02.20
New York Race	Wanadoo	10990 Ft	2002.02.22
Outer Rim	JoWooD	-	2002.03.22
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	7990 Ft	2002.03.10
Patrician 2	Infogrames	10990 Ft	2002.03.01
Pearl Harbour	Wanadoo	10990 Ft	2002.03.25
Pearl Harbour 60th Anniversary Edition	Infogrames	-	2002.03.15
Star Trek: Bridge Commander	Activision	12-13000 Ft	2002.03.01
SW. Jedi Knight II: Jedi Outcast	Lucas Arts	12-13000 Ft	2002.03.28
Tetris Worlds	THQ	8-10000 Ft	2002.03.15
Tintin Destination Adventure	Infogrames	10990 Ft	2002.03.10
Tonka Monster Truck	Infogrames	-	2002.03.29
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	12-13000 Ft	2002.03.28
Traffic Giant (szinkronizált)	JoWood	4950 Ft	2002.03.30
WW3 - Black Gold (szinkronizált)	JoWooD	10990 Ft	2002.02.20

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (FEBRUÁR - MÁRCIUS)

Euro League Football	EVM	1990 Ft	2002.02.01
Grand Prix Legends	EVM	1990 Ft	2002.02.01
Heroes of Might & Magic III	EVM	1990 Ft	2002.02.01
Train Town	EVM	1990 Ft	2002.02.01
Worms 2	EVM	1990 Ft	2002.02.01
LCL: Escape from Monkey Island	Lucas Arts	4990 Ft	2002.02.22
Bust-A-Move 3DX	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Ceasar III	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Ford Racing 2001	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Green Berets (+Myth II)	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Homeworld	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Red Baron 3D	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Sega Touring Cars	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Sheep	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Sonic 3D	EVM	1990 Ft	2002.03.01
SWAT2	EVM	1990 Ft	2002.03.01
Virtua Fighter 2	EVM	1990 Ft	2002.03.01

AKCIÓ
Seraphim
(video)
- http://www.valkyriestudios.com/AngelHome.htm
ViviSector
(háttérkép)
- http://www.vivisector.com/
The Y Project
(háttérképek, video)
Beam Breakers
(video)
- http://www.similis.de/
Global Operations
(video)
- http://www.globalopsgame.com/
Command and Conquer: Renegade
(demo, háttérképek, music, themepack, video, fan site kit)
- http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/index.shtml

STRATÉGIA
Master of Orion 3
(Háttérképek)
- http://moo3.quicksilver.com/
Crossack
(demo, video)
- http://www.cossacks.de/english/ossacks/addon1.php3
Disciples II: Dark Prophecy
(demo, háttérképek, music, scenario, video)
- www.disciples2.com/D2/
Black & White: Creature Isle
(háttérképek, video)
- http://main.bwgame.com/creatureisle/index.shtml
Hooligans: Storm Over Europe
(Demo, Video, skin)
- http://www.hooligans-thegame.com

RPG/KALAND
Jerusalem
(trailer)
- http://jerusalem.cryogame.com/
- http://www.adventurearchiv.com/j/coverj.htm

SZIMULÁTOR
NASCAR Racing 2002 Season
(demo, wallpaper, movies, paint schemes)
- http://www.sierra.com/games/nascar2002/
Star Trek: Bridge Commander
(desktop wallpapers)
- http://www.bridgecommander.com/fans/index.htm

SPORT
High Heat Baseball
(video)
- http://www.3do.com/highheat/2003/
Tony Hawk's Pro Skater 3
(video, háttérképek)
- http://www.activisiono2.com/tony_hawk/

Még több hidegvér, még több akció...

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

EIDOS INTERACTIVE

automex.hu MULTIMÉDIA

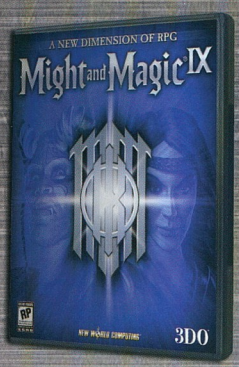
Io-Interactive

A HITMAN 2 és más szoftvek árából 10% kedvezményt kapsz, ha a www.automex.hu weboldalon rendeled meg!
Regisztráld magad, így további kedvezményekben részesülhetsz!
További információk: www.automex.hu, vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

Might

A LEGÚJABB MIGHT AND MAGIC® KALAND MOST MÁR TELJESEN 3D-BEN!

Alkosd meg négyfős csapatodat és fedezz fel egy valósághű világot,
tele sötét és balsejtelmes katakombákkal és élettel teli erdőkkel, mezőkkel!
EZ EGY TELJESEN ÚJ KALAND TELJESEN MEGÚJULT KINÉZETTEL!



Magic

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

Látogasd meg a Might and Magic világát honlapunkon:
www.mightandmagic.com